
TILT
MICRO-JEUX-VIDEO
SUSPENSE !
8 ordinateurs sur le ring
PASSION !!
60 jeux d'aventure
ANGOISSE !!!
Du rififi pour M.S.X
NOUVEAU: LES LOGICIELS 85
M 3085-18-17,50 F
N° 18-MENSUEL JANVIER /FEVRIER 1985-17,50-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20 DH

HALTE! À L'OCCUPATION DE LA TÉLÉ !

Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'offrir à votre ordinateur un moniteur vidéo spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'affichage nettement meilleure :
Le FIDELITY CM14.

ENTRÉE PÉRITEL RVB :
La plupart des ordinateurs, et la presque totalité des micros français sont équipés d'une sortie RVB-PÉRITEL. Il suffit de les brancher directement dans le CM14.

ENTRÉE VIDÉO COMPOSITE PAL :
De nombreux ordinateurs importés d'Angleterre ont une sortie Vidéo composite PAL. Là aussi, le CM14 fonctionne parfaitement.

ENTRÉE SON :
Contrairement à de nombreux moniteurs, le CM14 possède un circuit son avec réglage de volume qui lui permet de reproduire les informations sonores provenant de l'ordinateur.

prix spécial : 2890 F ttc.

FIDELITY CM 14 COLOUR MONITOR

POWER ON

COMPATIBILITÉ :
Le CM14 est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels : Apple II avec carte RVB, Apple IIC, Commodore 64 et Vic 20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000, Oric 1 et Atmos, Philips VG5000, Spectravidéo, Spectrum, Thomson T07 et M05, etc., ainsi que de nombreuses consoles de jeu et les magnétoscopes possédant une sortie à ce standard.
Pour acheter un FIDELITY CM14, retourner le bon ci-dessous accompagné du règlement correspondant à :
EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor-Massé, 75009 PARIS.
(Livraison franco domicile par SERNAM.)





FIDELITY

BON DE COMMANDE :

Moniteur FIDELITY CM14	☐	2 890 F
Câble pour Commodore 64	☐	80 F
Câble pour Spectrum	☐	130 F
Câble pour Oric avec alimentation ..	☐	150 F
Interface Pal/Péritel	☐	650 F

TOTAL ....

Signature :

Règlement ci-joint par chèque bancaire ou postal.

NOM ____________

Adresse ____________

____

Code ______ Ville ______



ATARI : ILS ONT GAGNÉ !

Frédéric Ducrot, 15 ans, est le champion de France Atari 1984. Lors de la finale nationale qui a eu lieu à Paris le 21 novembre 1984, il a réalisé 376 500 points sur *Astérix* en dix minutes. Cette grande finale clôturait plusieurs mois de compétition acharnée dans toute la France pour les éliminatoires et les finales régionales qui ont réuni plus de soixante-dix mille participants en près de deux cents tournois. Pour les trente-huit finalistes et les nombreux spectateurs, ce fut une après-midi de fête, animée par Alain Maneval, Dominique et Mélanie.

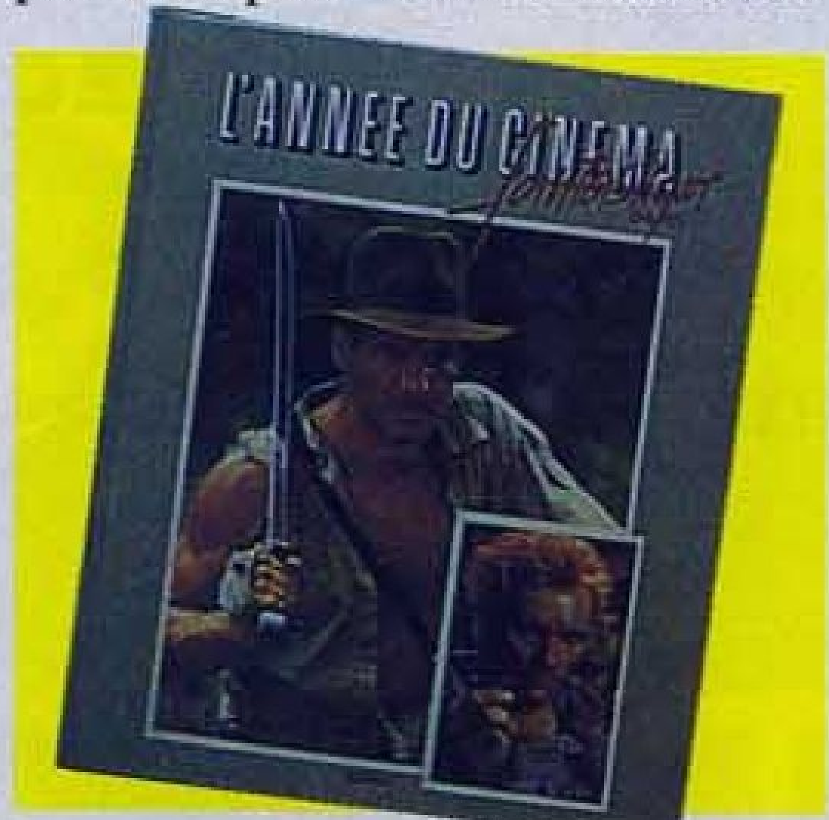
Dès les éliminatoires, les scores les plus fous sont réalisés sur cinq minutes. Sept challengers se sont affrontés en finale, au lieu des six prévus — les éliminatoires ayant dégagés des 38 candidats sélectionnés deux sixièmes ex-aequo ! La tension monte pour l'ultime épreuve. Chaque champion est contrôlé par un juge incorruptible. Les spectateurs suivent le duel grâce à des écrans géants. Le suspense dure jusqu'à l'ultime seconde. Mais Frédéric Ducrot est bien le plus fort. Il devance nettement Benoit Lopez, 15 ans, qui réalise 358 500 points et Fabrice Bouquerel, 15 ans lui aussi, avec 356 000 points. Tous trois reçoivent leur prix des mains de Guy Millant, directeur général d'Atari France : un Atari *800 XL* avec lecteur de disquettes et deux Atari *600 XL*.

VIFI AU JAPON

Vifi-Nathan's est associé au groupe d'édition japonais Denpa, leader mondial de la presse électronique, qui occupe également 10 % du marché japonais des programmes pour micro-ordinateurs. Vifi diffusera ainsi ses programmes au Japon.

EMOTIONS FORTES

Noël n'a pas encore englouti toutes vos économies ? Et il vous reste encore assez d'énergie pour affronter *« S.O.S. Fantômes »* et les petits monstres de *« Gremlins »* ? Alors, n'hésitez pas : foncez sur *L'année du cinéma Fantastique 84/85.* Vous y trouverez tous les secrets des plus grands films de l'année : les tournages, les monstres (avec de sublimes photos en couleur), les effets spéciaux réalisés dans le plus grand mystère à Hollywood, et même — en avant-première — les émotions fortes qui nous attendent en 85 (*« Dune »* en particulier). Un ouvrage de grande classe indispensable pour tout connaître sur



« Indiana Jones », *« Greystoke »*, *« Vidéodrome »*, le super vidéo clip de Michaël Jackson et une centaine d'autres films éblouissants... Guy Delcourt est l'auteur de ce grand plongeon dans le fantastique et la science-fiction. (Editions Bédérama - 145 F. 160 pages).



SPECTRUM NEW LOOK

Le *Spectrum* + est parmi nous ! Fini, les affreuses petites touches en gomme qui prennent un malin plaisir à provoquer des fautes de frappe. Le *Spectrum* s'est habillé d'un superbe clavier noir, d'un dessin proche de celui de son grand frère le *QL*, à la fois élégant et pratique. Les caractéristiques du « + » demeurent les mêmes que celles de l'ancien *Spectrum* 48 K. Prix : 2 230 F en version PAL, et 2 590 F en version Péritel.

L'ORIC FRANÇAIS

Denis Taïeb a démissionné de son poste de directeur d'Oric France. Il a été remplacé par son frère Claude Taïeb. D'autre part, Oric Computers envisage la fermeture de ses unités de fabrication en Grande-Bretagne et la mise en place en France d'une unité de production, Oric ayant réalisé sa plus grosse percée commerciale dans notre pays.



POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de *Tilt.*



C.B.S. Colecovision : *BC's Quest for Tires :* 38 135 points, Martial Foucart, 93320 Châtillon.
• *Décathlon :* 22 022 points, Robert Levesque, 819 Henri, Canada.
• *Pitfall :* 119 000 points, Christophe, 13000 Marseille.
• *Tarzan :* 285 000 points (niveau 4), Olivier B., 75012 Paris.
• *Venture :* 2 080 800 points, Stéphane Bonvallet, 77330 Ozoir-la-Ferrière.
Mattel Intellivision : *Astromash :* 845 365 points.
• *Gorf :* 28 points.
• *Happy Trails :* 372 611 points (jeu n° 3). Ces trois scores ont été certifiés par photo et réalisés par jérôme Devisme, 92110 Clichy.
Atari 2 600 : *Asteroïds :* 46 660 points (variante n° 9), Hervé Beaune, 63340 Germain-Lembron.
• *Frogger :* 26 276 points, Frédéric Bertrand, 12100 Millau.
• *H.E.R.O. :* 1 million de points (certifié par photo), François Heitz, 45160 Olivet.
• *Pole Position :* 60 810 points, Thierry Lemaire, 94800 Villejuif.
Vectrex : *Flipper Pinball :* 396 140 points, Serge Zangheri, 93290 Tremblay-lès-Gonesse.
• *Forteress of Narzod :* 115 020 points (certifié par photo), Bertrand Ertorgnes, 19110 Bort-les-Orgues.
• *Mine Storm :* 12 470 699 points (champs n° 518), Frédéric Pinson, 02120 Guise. 10 064 545 points (champs n° 430, certifié par photo), Matthieu Saro, 38170 Seyssinet-Pariset.
• *Starship :* 1 102 800 points, F. Pinson.
TI 99/4A : *Burger Time :* 62 150 points (13e tableau).
• *Pole Position :* 111 800 points.
• *Parsec :* 1 819 400 points. Les trois réalisés par Nicolas Chambaz, 78100 Saint-Germain-en-Laye.





BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL ANNIVERSAIRE

POUR SON 2e ANNIVERSAIRE, MICROMANIA VOUS OFFRE LA MEILLEURE SELECTION DE LOGICIELS AUX PRIX CLUB!

COMMODORE 64

HARRIER ATTACK	90 F
SCUBA DIVE	90 F
JET SET WILLY	95 F
MR WIMPY	95 F
HUNCHBACK	95 F
CHINESE JUGGLER	95 F
TROLLY WALLY	99 F
PSYTRON	99 F
TALES OF ARABIAN NIGHTS	95 F
FIGHTER PILOT	120 F
PSY-WARRIOR	120 F
MY-CHESS	120 F
BOULDER DASH	120 F
ASTRO-CHASE	120 F
FLIP FLOP	120 F
BRISTLE	120 F
BLUE MAX	129 F
FLIGHT 737	125 F
GHOSTBUSTER	129 F
DECATHLON	129 F
HERO	129 F
PITFALL	129 F
BEAM RIDER	129 F
RIVER RAID	129 F
BEACH HEAD	130 F
FORT APOCALYPSE	145 F
BRUCE LEE	145 F
ZAXXON	149 F
NATO COMMANDER	149 F
STRIP POKER	140 F
RAID OVER MOSCOU	150 F
THE STAFF OF KARNATH	150 F
GRAND MASTER	165 F
THE HOBBIT	175 F
SHERLOCK HOLMES	175 F
MAX	195 F
SOLO FLIGHT	210 F
EUREKA (Fr)	249 F
INT SOCCER	249 F
SUMMER GAMES	225 F
TENNIS (Disk)	299 F
SCRABBLE (Fr)	349 F

SPECTRUM 48 K

JET SET WILLY	75 F
T LL	85 F
SCUBA DIVE	85 F
TENNIS (MATCH POINT)	95 F
FOOTBALL (MATCH DAY)	95 F
DECATHLON	95 F
MR WIMPY	95 F
HUNCHBACK	95 F
POGO	95 F
KONG	95 F
ESKIMO EDDIE	95 F
MUGSY	95 F
MANIC MINER	95 F
FIGHTER PILOT	95 F
MOON ALERT	95 F
PITFALL II	99 F
ENDURO	99 F
GHOST BUSTER	99 F
HERO	99 F
BEAM RIDER	99 F
BLACK HAWK	99 F
PSYTRON	99 F
LORDS OF MIDNIGHT	119 F
BEACH HEAD	119 F
SABRE WULF	119 F
COMBAT LYNX	125 F
VIDEO CALC	149 F
VIDEO FICHES	149 F
VIDEO 3D	149 F
DON JUAN ET LES DRAGUEURS	149 F
THE UNDER WURLDE	149 F
VOX	179 F
THE HOBBIT	175 F
EUREKA (Fr)	249 F

TO7 - MO5

WORLD WAR 3	95 F
CARA	95 F
JEUX MTS JACQUES	95 F
METRO	129 F
PULSAR 2	139 F
CHALLENGE VOILE	139 F
UNE AFFAIRE EN OR	144 F
ELIMINATOR	119 F
YETI	159 F
FLIPPER	179 F
TENNIS	179 F

AMSTRAD

GALAXIA	75 F
STAR AVENGER	80 F
ANDROMEDA	99 F
GEM OF STRADUS	99 F
MANIC MINER	109 F
JOHNNY REB	119 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte fidélité.

FLIGHT 737	119 F
GHOULS	119 F
ZEN EDITEUR /ASSEMBLEUR	280 F

ORIC/ATMOS

HARRIER ATTACK	89 F
MISSION DELTA	95 F
CATEGORIC	95 F
SCUBA DIVE	99 F
ZORGON'S REVENCE	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MISSION IMPOSSIBLE	119 F
FIRE FLASH	119 F
LA TOUR FANTASTIQUE	119 F
HYPER SPACE	119 F
LE TOUR DU MONDE 80 J	119 F
MICROCIEL	119 F
STYX	119 F
COBRA PINBALL	139 F
TRANSAT ONE	139 F
DON JUAN	149 F
1815	149 F
AIGLE D'OR	179 F
LE YI-KING	179 F
POLYFICHIER	179 F
THE HOBBIT	175 F
CHESS	179 F
TYRANN	185 F
SCRABBLE (Fr)	279 F
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR MANETTES	425 F

1 AN de garantie TOTALE

Votre jeu chez vous dans 48h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Total à payer =	F

demande de catalogue pour jeux ☐ *précisez votre ordinateur*

NOM ....

ADRESSE ....

....

....

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *Mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement).*

Précisez votre ordinateur de jeux ☐ ATARI 600 800 XL ☐ T07/M05 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ TI 99/4A ☐ C 64 ☐ SPECTRUM

COCONUT

SPECTRUM
THOMSON
ELECTRON
JASMIN

PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI

c'est + de 800 TITRES

M. S. X.

HOLE IN ONE	220	K
SUPER BILLARDS	220	K
ROLLERBALL	220	K
ATHLETIC LAND	220	K
HYPER OLYMPICS I	220	K
HYPER OLYMPICS II	220	K
CIRCUS CHARLIE	220	K
SPACE TROUBLE	220	K
ANTARTIC AVENTURE	220	K
HYPER SPORTS I	220	K
BUZZ OFF	140	C
SHARK HUNTER	160	C
737 FLICHT SIMULATOR	160	C
HOT SHOE	120	C
OH MUMMY	120	C
CHAMP ASSEMBLEUR/ DESASS	160	C
SUPERCHESS	140	C
LES FLICS	120	C
HUSTLER	120	C
TIME BANDITS	120	C
DOG FIGHTER	120	C
DRILLER TANKS	130	C
BINARY LAND	130	C
FIRE RESCUE	120	C
HYPER VIPER	120	C
HOLDFAST	110	C
BLAGGER	120	C
MAXIMA	130	C
CHUCKIE EGG	130	C
CUBE INFORMATIQUE	410	C

ATARI

BRUCE LEE	190	C
BRUCE LEE	230	D
FORT APOCALYPSE	120	C
FORTRESS	410	D
DALLAS QUEST	230	D
SUMMER GAMES	480	D
ZEPPELIN	340	C/D
TANK COMMANDER	160	C
SUBMARINE COMMANDER	175	C
FORBIDDEN FOREST	170	C
FLIP AND FLOP	150	C
BLUE THUNDER	150	C
AZTE3 CHALLENGE	120	C

ORIC

1815	140
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	170
MICROCIEL	160
TERMINUS	140
LE MILLIONNAIRE	160
ÉLYSÉE	160
HYPERSPACE 4	140
LORIGRAPH	290
MYSTERY TOWERS	120
BUDGET FAMILIAL	160
MISSION IMPOSSIBLE	140
TITAN	120
TALISMAN	160
DURANDALL	140
DON JUAN ET DRAGUEURS	160
DEDAL	160
DEFENCE FORCE	110
HARRIER ATTACK	90
SCUBA DIVE	90
HOBBIT	150
CHESS II	160
CATEGORIC	100
AIGLE D'OR	130
TYRANN	170
MISSION DELTA	80
MR WIMPY	120
XENON	80
ZORGON	80
3D MUNCH	130
REVERSI CHAMPION	130
SUPERCOPY	120
BASIC +1	125
BIBLIOFICHES	130
POLYFICHIER	190
CHALLENGER INTERFACE JOYSTICK PROGRAMMABLE TOUS JEUX	449
QUICKSHOT II	120
GP 50 SEIKOSHA	990
JASMIN MONO	3690
EASYTEXT	590
ASSEMBLEUR 3 PASSES	490
SYNTHÉTISEUR	450
LIGHT PEN	450
CARTE 8 ENTRÉE/SORTIE	450
CABLE ADAPTATION	120
CABLE IMPRIMANTE	190
DISQUETTES 3 POUCES	55

COMMODORE 64

GOHSTBUSTERS	120	C
RAID OVER MOSCOW	140	C
RAID OVER MOSCOW	140	D
ANT ATTACK	130	C
SPACE SHUTTLE FRANÇAIS	90	C
BRUCE LEE	120	C
MATCH POINT	120	C
PSYTRON	120	C
PITFALL II	130	C
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190	D
HERO	130	C
BEACH HEAD	130	C
BEACH HEAD	180	D
THE HULK	140	C
STRIP POKER	140	C
GRAND MASTER ECHECS FRA.	190	C
GRAND MASTER ECHECS FRA.	220	D
AZTEC CHALLENGE	140	C
CAVERNS OF KHAFKA	130	C
CAVERNS OF KHAFKA	160	D
THE DALLAS QUEST	190	D
COMBAT LYNX	130	C
THE STAFF OF KARNATH	170	C
SUMMER GAMES	180	C
SUMMER GAMES	280	D
7 CITIES OF GOLD	350	D
FLIGHT SIM II.. FRANÇAIS	570	D
SOLO FLIGHT	190	C
SOLO FLIGHT	210	D
FIGHTER PILOT	130	C
FIGHTER PILOT	180	D
HOBBIT	190	C
FORT APOCALYPSE	100	C
BLUE MAX	100	C
PSY WARRIOR	170	C
INTERNATIONAL SOCCER	200	K
LE VOYAGEUR DU TEMPS	160	C
DECATHLON	140	C
EUREKA	250	C
FLIP AND FLOP	130	C
ASTROCHASE	120	C
QUESTRON	520	D
ULTIMA II	810	D
ULTIMA III	810	D
VIRGULE 64	700	D
TOOL	640	K
SUPER BASE 64	1200	D
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400	D
LECTEUR 1541	3200	
QUICKSHOT II	120	

SPECTRUM

FRANKENSTEIN	100
SPACE SHUTTLE FRANÇAIS	140
LA TOMBE DU PHARAON	160
AD ASTRA	120
AIR TRAFFIC CONTROL	160
FOOTBALL MANAGER	110
HARRIER ATTACK	95
JASPER	110
JUMP CHALLENGE	120
MANIC MINER	95
PINBALL WIZARD	120
SPECTRUM ASSEMBLER	170
TURMOIL	100
ANT ATTACK	120
BATTLE CARS	110
BEACH HEAD	110
CYCLONE	120
COMBAT LYNX	130
CODE NANE MAT	100
CHEQUERED FLAG	120
DECATHLON	110
EUREKA	250
ENDURO	110
FIGHTER PILOT	110
HERO	110
HOBBIT	190
JACK AND THE BEANSTALK	120
JET SET WILLY	110
KUNG FU	100
KNIGHT LORE	150
L'ILE MAUDITE	145
LORDS OF MIDNIGHT	170
MATCH POINT	120
MUGSY	120
M. CODER II	150
OMNICALC II	250
PSYTRON	110
SHERLOCK HOLMES	180
SABRE WULF	150
TIR NA NOG	140
THE HULK	140
TORNADO LOW LEVEL	120
UNDERWURLDE	160
VOX	185
VALHALLA	170
3D MOVER	185
LA MONTAGNE MAGIQUE	160
INTERFACE STONESHIP JOYSTICK	350
QUICSHOT II	120

COCONUT

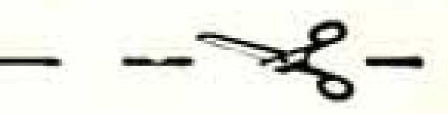
- démonstration permanente
- des spécialistes
- des imports

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

- les derniers logiciels
- des exclusivités
- des prix très British...
- un club (moins 10 %)



VENTE PAR CORRESPONDANCE

catalogue sur demande

Joignez votre chèque à la commande, ajoutez 30 FF pour le port.

10 FF de réduction sur présentation de ce bon.



COURSE AUX LETTRES
De A à Z

Voilà sans aucun doute une des méthodes les plus divertissantes disponibles à l'heure actuelle pour apprendre l'alphabet sans peine. Le jeune Cyprien doit classer dans l'ordre alphabétique des lettres et des syllabes disposées au hasard sur les différents étages d'un immeuble. Il peut, lors de son déplacement, ramasser une lettre en passant dessus ou l'éviter d'un saut et descendre aux étages inférieurs. A la place de chaque lettre prise apparaît alors un trou par lequel il peut aussi changer de niveau. Arrivé en bas de l'immeuble, c'est en prenant l'ascenseur qu'il remontera chercher les lettres restantes. Un aide-mémoire facultatif est à la disposition du joueur : situé en haut de l'écran, l'alphabet s'inscrit faisant clignoter la lettre à choisir.

Pour corser la difficulté, il est possible de classer des syllabes de deux lettres ou des mots de trois lettres. De même, la rapidité du jeu ainsi que le nombre d'éléments à classer sont variables. *La course aux lettres* intéressera les enfants de 7 ans et plus. (Cassette Loricels pour *Oric 1, Spectrum, MO5 et TO 7.)*

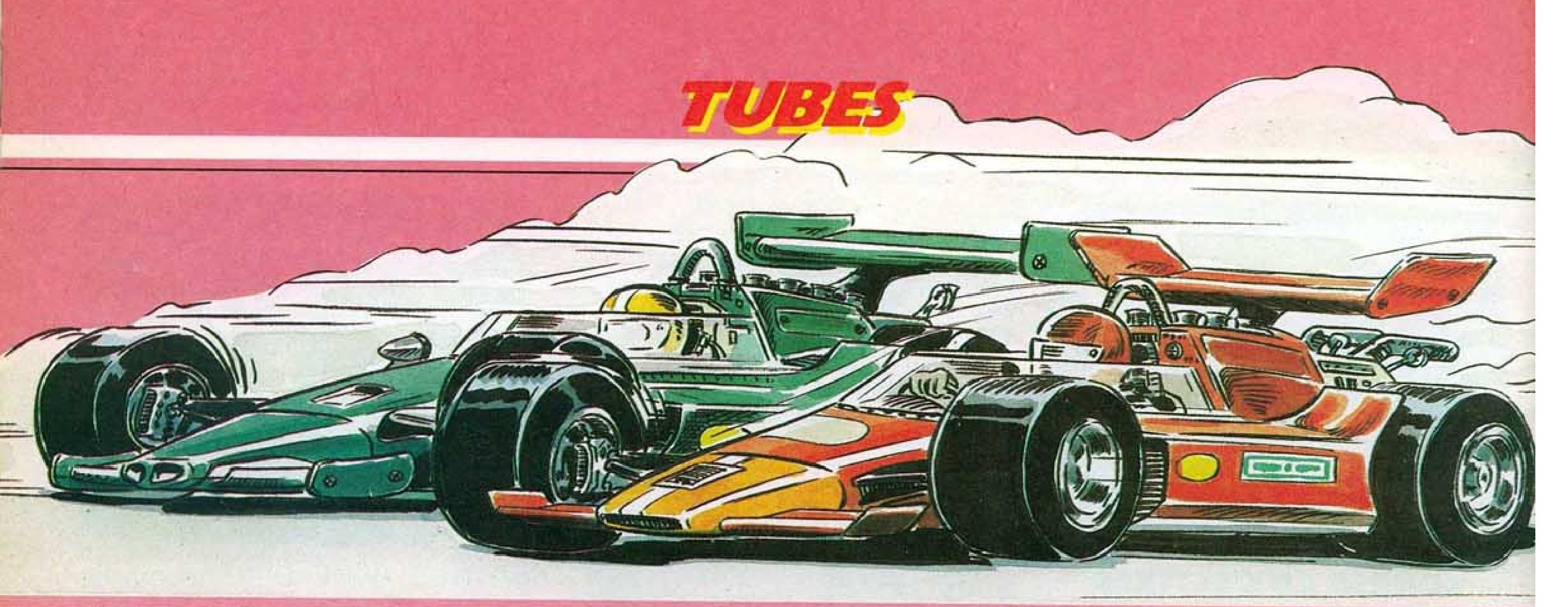
Type : éducatif
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie A

LE TRIDENT DE NEPTUNE
Par Neptune !

Aux commandes de votre soucoupe sous-marine, plongez en mer pour défendre le sort de votre planète. Neptune, roi des océans, a décidé d'asservir la Terre. Votre rôle consiste à mettre un terme à ses projets. Mais attention : avant de plonger, n'oubliez pas de faire de sérieuses réserves d'oxygène en évitant avec sang-froid les « géants écraseurs », rois du ciel, qui tentent de vous aplatir à grands coups de masse. Il vous faut maintenant plonger. Dès lors, la lutte véritable commence.



Quatre portes, protégées par les défenseurs de Neptune, vous mèneront aux différents retranchements de votre ennemi : la galerie aux portes mouvantes, dédale de couloirs où rôde sans cesse le danger ; la pyramide de la lumière qui pourrait bien devenir votre tombeau ; la voûte de la mort ; mais aussi le labyrinthe infernal où la rapidité et le sang-froid sont plus que jamais ▶



nécessaires. D'étranges créatures vous poursuivent sans cesse et vous portent des coups plus ou moins mortels selon la quantité d'oxygène que vous aurez chargée à la surface. Ne perdez pas une minute. Pour chacune de ces batailles, vous devez détruire les blocs du « Trident », tous marqués d'un « T ». Pour cela, il vous suffit de les percuter. Mais prenez garde ! Ces blocs se régénèrent rapidement et seul leur anéantissement total provoquera l'explosion du « T ». (Cassette No Man's Land pour *Oric 1-Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : catégorie C

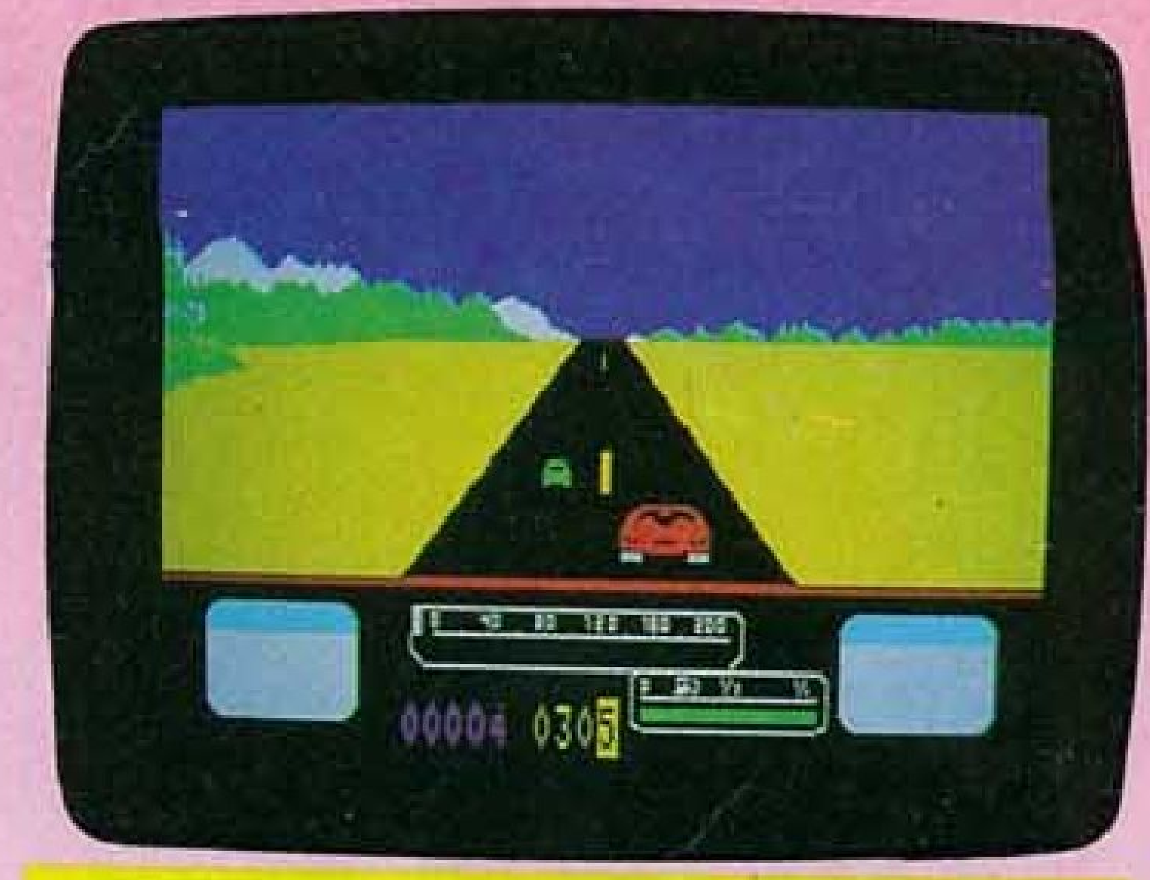
STRATAC
Strategissimo

La bataille atteint son paroxysme. Un char ennemi vient de sauter sur une mine. L'adversaire ne renonce pourtant pas, et lance des éclaireurs dans des missions suicides. Leur sacrifice n'est pas inutile : il renseigne sur la nature des combattants ou des installations de défense. Votre roi est bien prêt d'être démasqué, le combat est plus indécis que jamais...

Stratac porte bien son nom : stratégie et tactique. Stratégie, parce que dans un premier temps, il vous faut disposer 40 pièces sur le damier. Votre adversaire — l'ordinateur — ne voit, en début de combat, que les pions, tous identiques. Mais la réciproque est également vraie ! Ensuite, les combattants ne sont pas tous de même force. Lorsque un char attaque un chevalier, ce dernier est éliminé. Mais un chevalier sortira vainqueur face à un sapeur. Même si les sapeurs sont les seuls à ne pas être anéantis par les mines...

Stratac est un jeu très prenant, original, et chaque partie est différente de la précédente (quatre niveaux de difficulté). On lui reprochera surtout sa lenteur : l'ordinateur « réfléchit » trop longtemps entre chaque coup. (Cassette To Tek pour *TO 7*.)

Type : stratégie et tactique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie B



U.S. RALLYE
Le pied léger

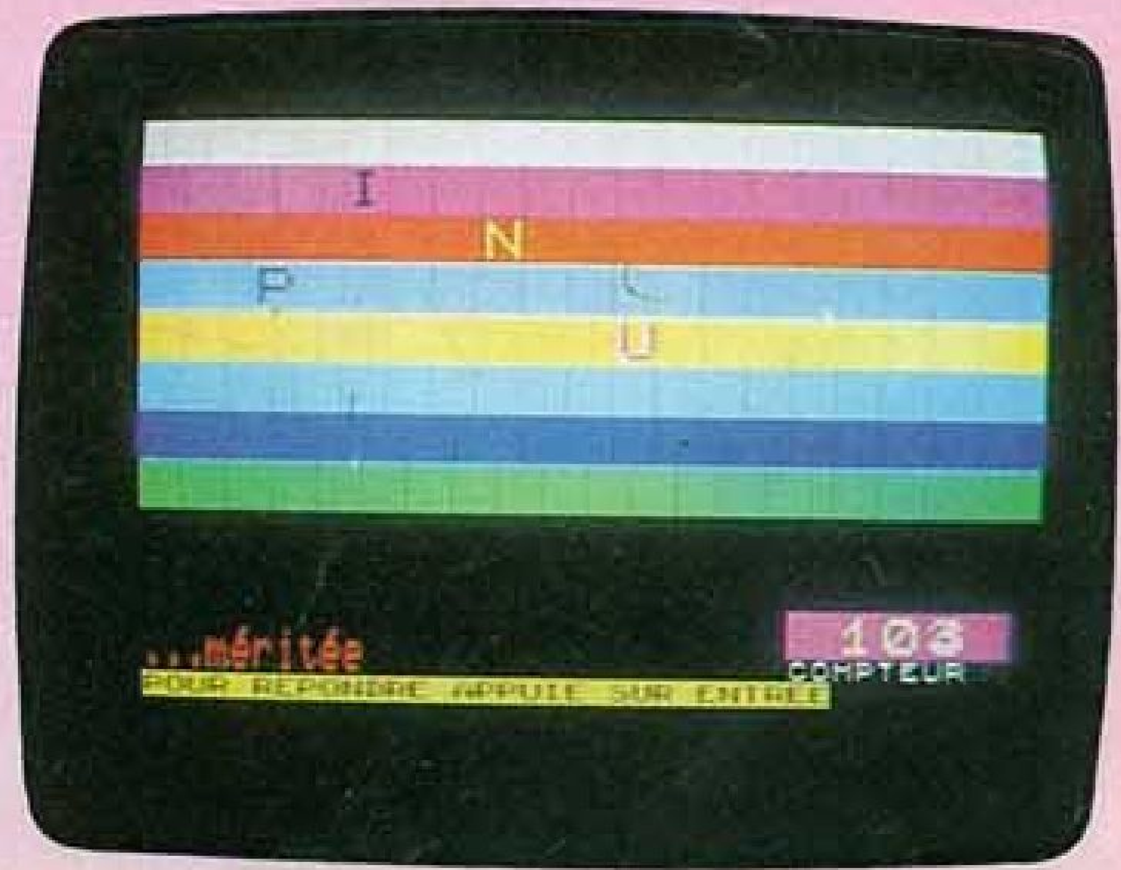
Vivez le frisson de la compétition automobile ! *U.S. Rallye* propose trois courses différentes. La première fait figure d'entraînement. La route est droite, il suffit de doubler les autre concurrents. La deuxième épreuve est beaucoup plus délicate. La nuit est venue, et la route est sinueuse. Il faut redoubler de prudence car chaque accident provoque une perte de carburant, ce qui ampute d'autant la distance totale parcourue. Le troisième circuit est totalement verglacé et particulièrement dangereux. Seule la conduite type « pied léger-œuf sous l'accélérateur » mène à bon port... Une adaptation habile d'un thème très classique. (Cassette Philips pour *VG 5000*.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie B

ATTRAPE-MOTS
L'embrouille

Utilisez les lettres qui se déplacent sur l'écran afin de reconstituer le mot que l'ordinateur a ainsi brouillé. Votre temps de réponse est bien entendu limité mais, assez vite, les caractères s'immobilisent les uns après les autres dans l'ordre d'écriture du terme à découvrir. Il vous suffit alors de taper le mot sur le clavier et le tour est joué. Neuf degrés de difficulté font varier de trois à dix le nombre de lettres à votre disposition. Il est cependant dommage que la rapidité de votre réponse ne soit pas prise en compte. Que vous trouviez la solution immédiatement ou après l'immobilisation de toutes les lettres, les points obtenus restent les mêmes : à vous de fixer vos limites, le jeu n'en aura que plus d'intérêt. (Cassette No Man's Land pour *TO 7* et *MO 5*.)

Type : éducatif
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : catégorie A





teur de votre action : la reconnaissance de vos concitoyens et des millions de dollars... pour poursuivre la lutte. Ensorcelant ! (Cassette Activision pour *Commodore 64*.)

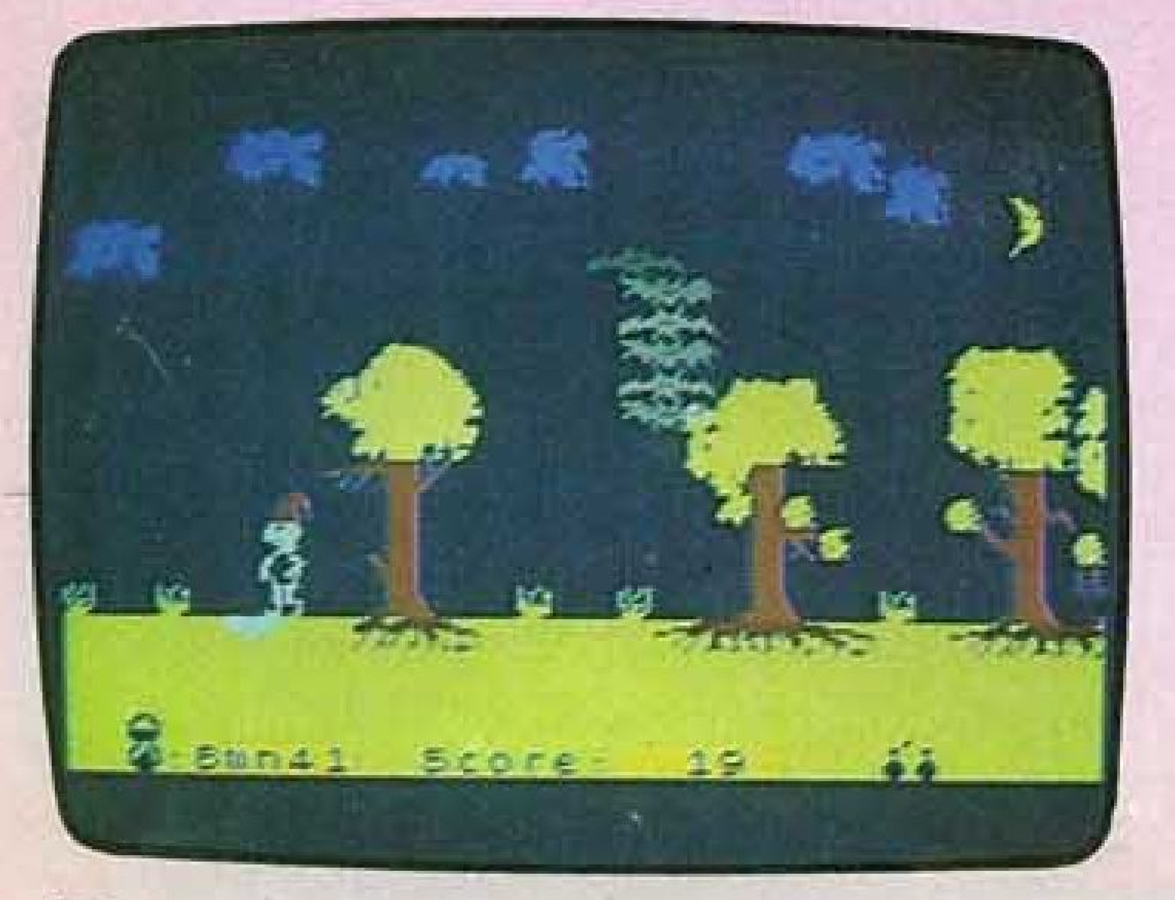
Type :	*action*
Intérêt :	★★★★★
Graphisme :	★★★★★
Bruitage :	★★★★★★
Prix :	*catégorie C*

LA BALLADE DU LUTIN

La belle au bois

Vous êtes Wall, le gentil lutin. Vous venez de recevoir un message d'une jolie jeune fille prisonnière au sein de la forêt, et qui attend avec impatience votre secours. Mais vous connaissez cette forêt et savez que bien des créatures malfaisantes la peuplent. Pourtant, devant cet appel de détresse émanant d'une si gentille personne, rien ne peut vous faire reculer.

Vous avancez donc dans la forêt une chauve-souris apparaît, évitez-la ! Trop tard, elle a volé votre chapeau qui vous protégeait des coups et, si vous ne le ramassez pas rapidement, elle vous assommera. La morsure du serpent aussi est dangereuse et peut vous paralyser pendant quelques



instants. Vous devrez encore sauter par-dessus les plantes vénéneuses et les flaques de boue dans lesquelles vous vous enliserez si vous n'y prenez garde. Pendant le trajet, n'oubliez pas de vous ruer sur les bonus pour les accaparer. Ce n'est que lorsque vous en aurez accumulé un nombre suffisant que la cachette de la jeune fille vous sera révélée. Six parcours différents seront proposés. Si le premier est assez facile, il en va tout autrement du sixième. Un jeu d'action amusant. (Cassette Loriciels pour *Spectrum* 48 K.)

Type :	*action*
Intérêt :	★★★★
Graphisme :	★★★★
Bruitage :	★★★
Prix :	*catégorie B*



WHERE'S MY BONES

Squelette en miettes

Un moine vivait jadis dans le bonheur et la sérénité. Un démon l'assassina et éparpilla ses ossements dans les profondeurs de la terre afin qu'il ne connaisse jamais le repos éternel. Venez au secours de ce pauvre homme et partez à la recherche des os disséminés dans des labyrinthes. Une armée de créatures souterraines malfaisantes est à vos trousses. Araignée, chauve-souris, vampire, tuez-les tous avant qu'ils ne vous anéantissent. Votre déplacement n'est pas facile. Les passages sont étroits, des rayons lasers et des blocs de pierre mouvants rendent votre progression très périlleuse. N'oubliez pas de ramasser tous les os que vous rencontrerez. Pour mener à bien votre mission, vous possédez huit vies. Mais prenez garde ! Si vous heurtez dix monstres, c'est la mort et ces derniers prennent un malin plaisir à surgir devant vous à l'improviste. Un jeu très prenant. (Cassette Interceptor pour *Commodore 64*.)

Type :	*adresse*
Intérêt :	★★★★
Graphisme :	★★★★
Bruitage :	★★★
Prix :	*catégorie A*



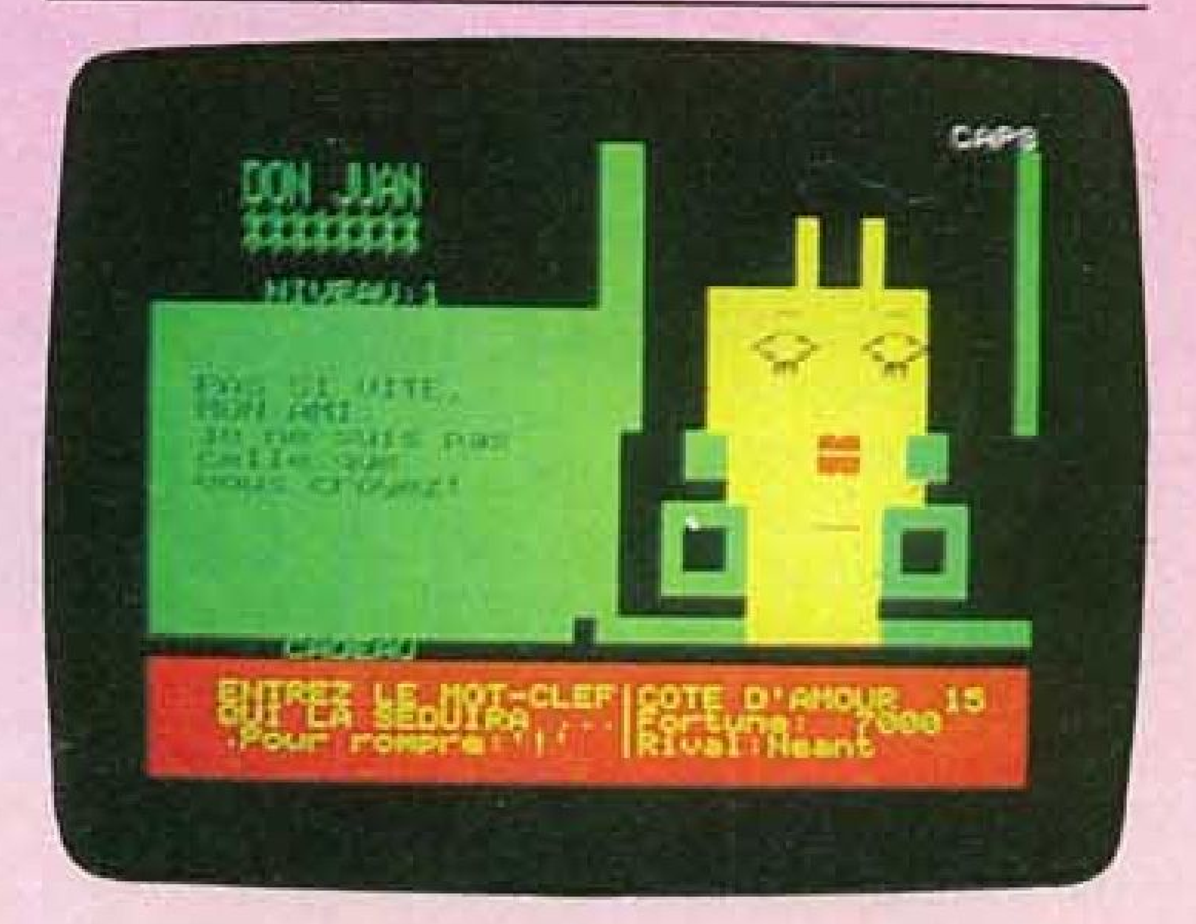
DON JUAN

L'attrape-cœur

« Entendez-vous leur cœur qui bat ? ». C'est ainsi que se présente Don Juan, jeu de stratégie... amoureuse. Le thème est original : vous devez faire monter votre côte d'amour auprès d'une charmante demoiselle. Choisissez tout d'abord la personnalité de votre bien aimée puis tâchez de la séduire. Pour cela un vocabulaire étendu est à votre disposition : les mots-clé, dont la liste vous est rapidement énoncée pour la somme de 300 francs sont très efficaces. Pour le reste, il faut se fier à l'inspiration du moment. « Amour » est un peu brutal et ne rapporte souvent que des points négatifs. « Lire » ne conviendra qu'aux intellectuelles. Plus votre cote d'amour augmente, plus le visage aimé s'anime : un sourire, un battement de cils, ne perdez pas courage. Vous êtes sur la bonne voie. Mais attention, un rival peut surgir d'un moment à l'autre. Les mots-clé s'avèrent alors d'une grande utilité. Le jeu possède trois niveaux de difficulté qui font varier la cote maximale à atteindre de 300 à 800.

Signalons aussi la fonction « aide » qui vous dévoilera, pour 2 000 F, la personnalité cachée de votre future conquête ! (Cassette Duc pour *Oric 1*.)

Type :	*stratégie*
Intérêt :	★★★
Graphisme :	★★★
Bruitage :	★★★
Prix :	*catégorie B*



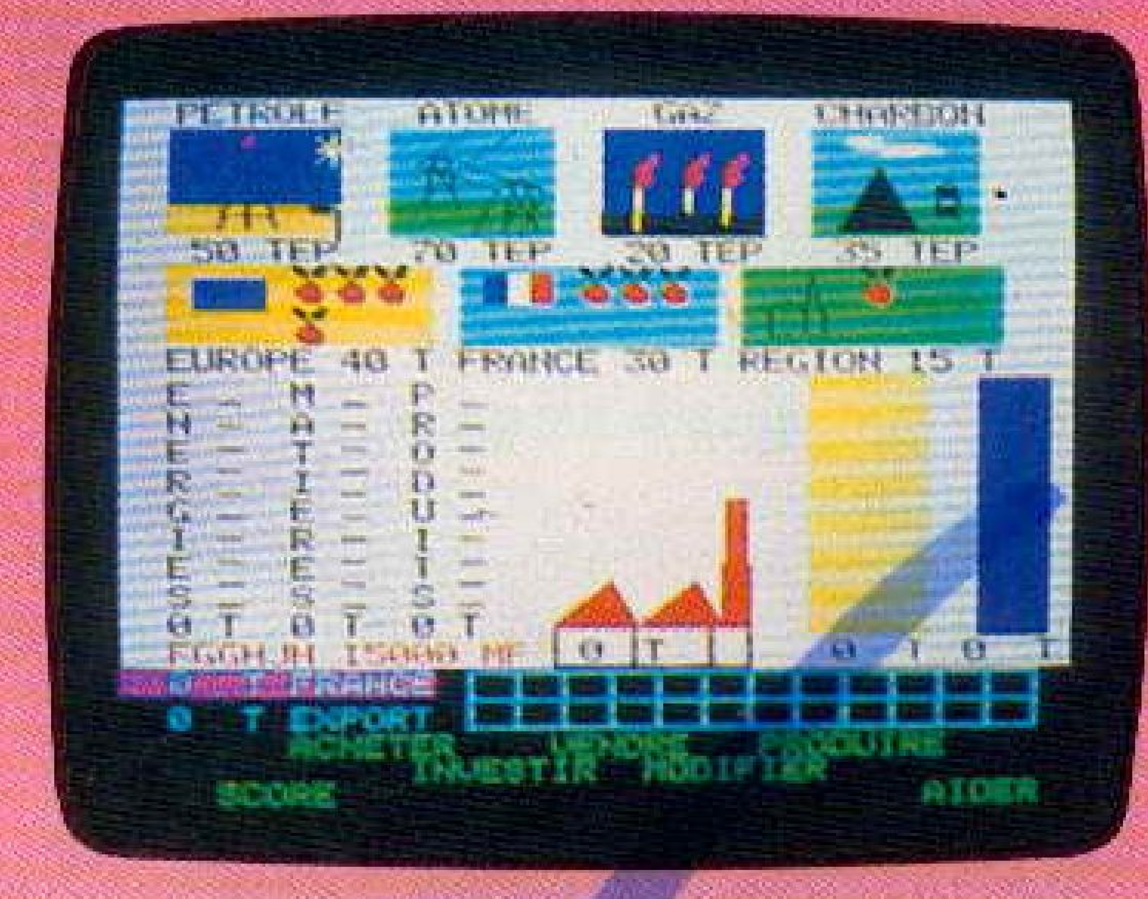


bre d'apparitions de telle ou telle figure, de l'objet qui manque ou de celui qui a été rajouté.
Pour corser la difficulté, vous pouvez faire varier le nombre de figures affichées, de questions posées ainsi que le temps d'affichage des données.
Le graphisme de *Kim* est agréable : la diversité des couleurs stimule l'observation bien plus que la forme des objets. Ajoutons à cela la possibilité de jouer à plusieurs : l'ordinateur mémorise les résultats de chacun et dresse, en fin de partie, le classement des joueurs. (Cassette No Man's Land pour *TO 7* et *MO 5*.)

Type : observation
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : aucun
Prix : catégorie A

graphisme peut sembler simple, mais les parties sont diaboliques... (Cassette Synsoft pour *Atari 600/800 XL*.)

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : catégorie B



UNE AFFAIRE EN OR
Prospérez et fructifiez

P.D.G. d'une importante fabrique de compote, l'Apples Company, faites fructifier votre entreprise sur le marché européen de la pomme. Ce jeu admet quatre joueurs. On y retrouve toutes les activités d'un homme d'affaire, la présentation des diverses données économiques est claire et précise. (Cassette Free Game Blot pour *Oric 1*.)

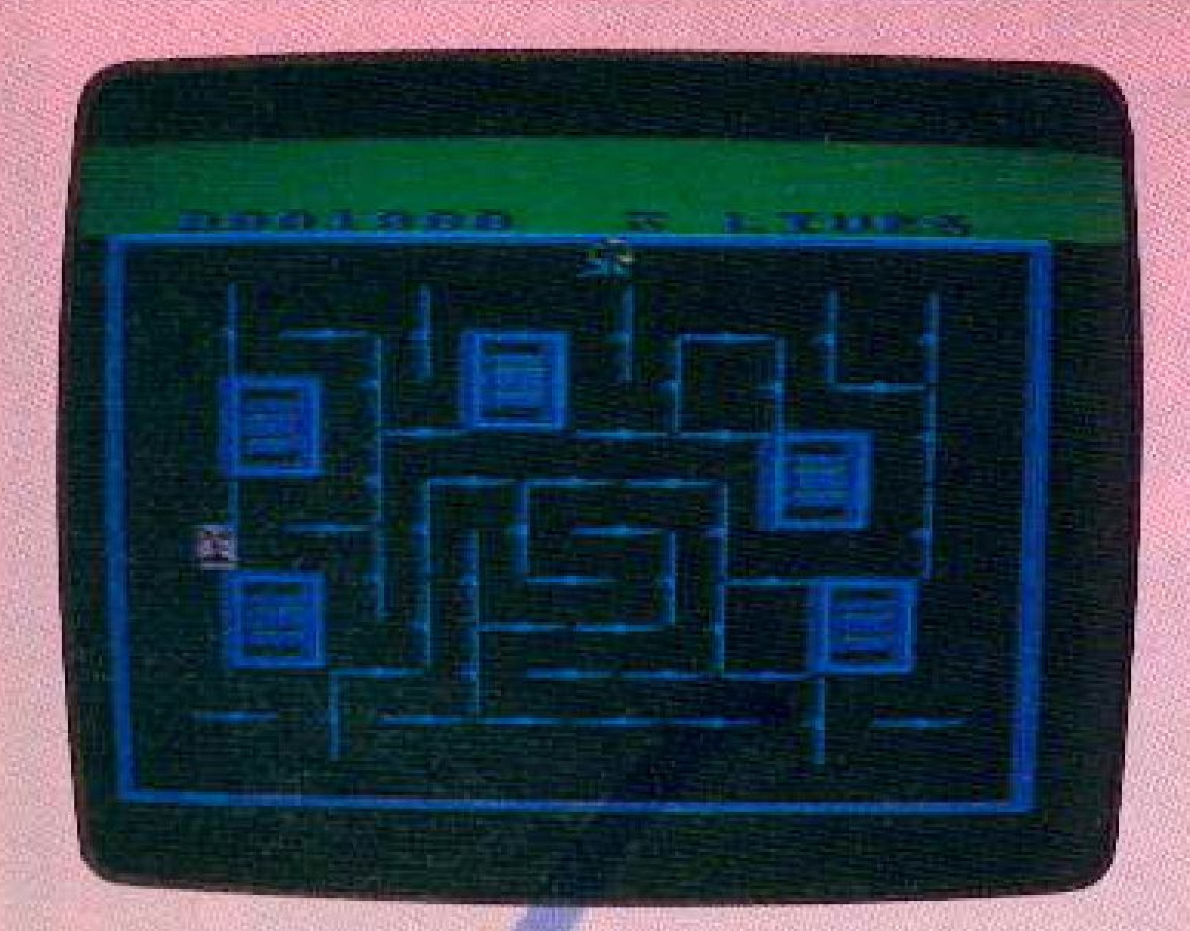
Type : simulation
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : catégorie B



BIG BIRDS SPECIAL DELIVERY
Manipulations

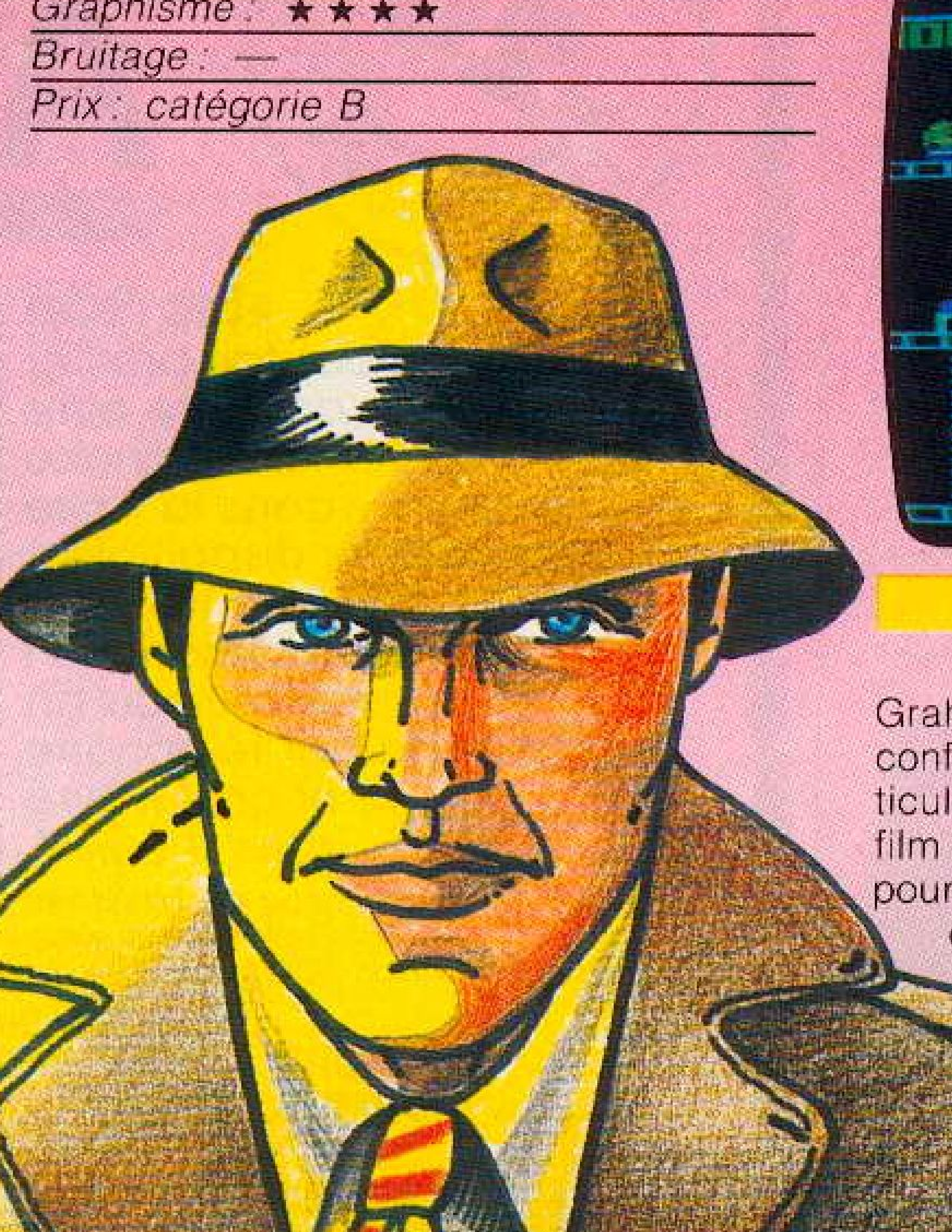
Vous devez attribuer les bons objets aux bonnes personnes. Ce jeu éducatif s'adresse aux tout petits, et reprend les personnages de « Cézanne Street », série américaine particulièrement suivie aux U.S.A. Le graphisme est d'une clarté suffisante pour que les objets soient reconnaissables ; les manipulations, qui se font par l'intermédiaire du clavier, le familiariseront avec l'ordinateur. (Disquette CBS Software pour *Commodore 64*.)

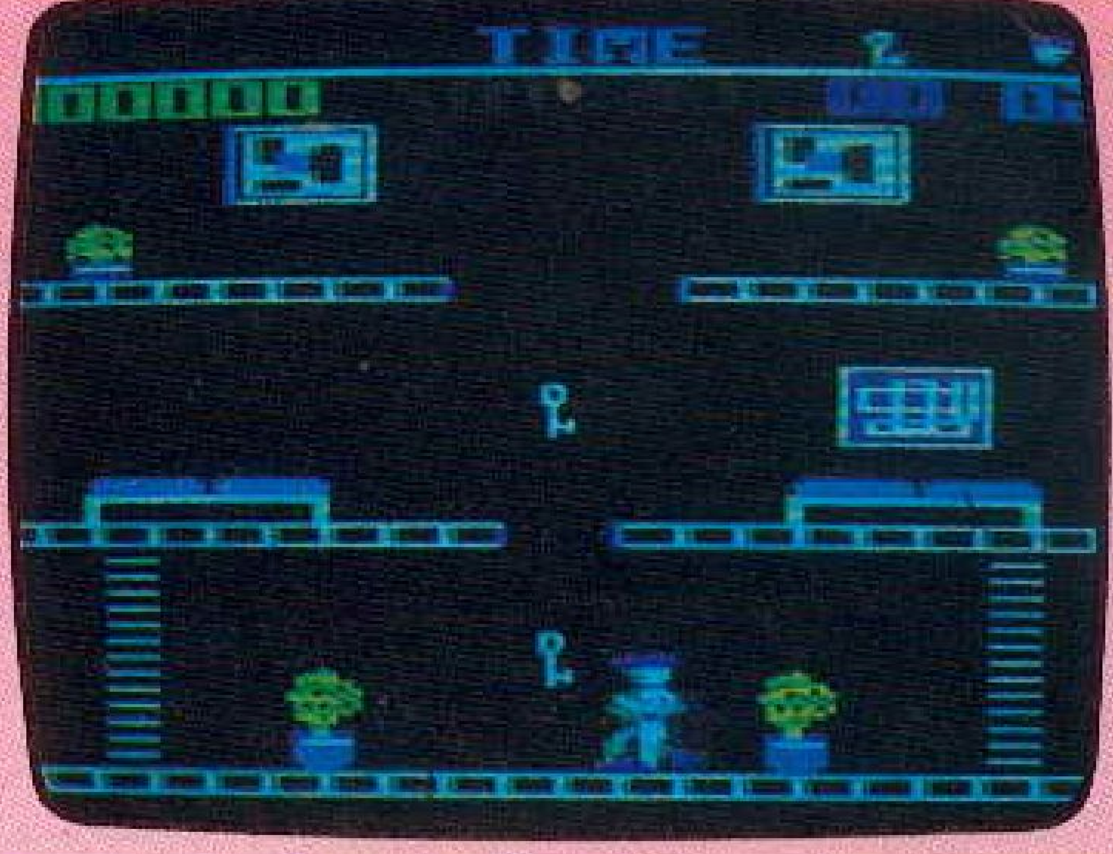
Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★ (de 3 à 6 ans)
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie E



DRELBS
Trêve de réflexion

Des plaques pivotantes composent un labyrinthe étrange et maléfique ; efforcez-vous de reconstituer au plus vite des carrés en les positionnant judicieusement par de simples poussées. Mais ne réfléchissez pas trop longtemps ! Une ou plusieurs chenilles parcourent inlassablement la périphérie du champ de jeu et une tête robotisée, digne des meilleurs Frankenstein, vous poursuit sans répit. Le





THE HEIST
L'agent Crackers

Graham Crackers, agent secret, se voit confier par ses supérieurs une mission particulièrement difficile : retrouver un micro-film contenant des informations capitales pour la défense du pays. Ce micro-film est caché dans un objet situé dans l'une des cent quarante-quatre pièces du musée. Mais Graham ignore de quel objet il s'agit et devra ramasser tout ce qui lui tombe sous la main. Le musée se compose de trois

étages reliés entre eux par des ascenseurs, des cordes et des escalators. Pour franchir les portes, Graham se muniera auparavant des clés qu'il découvrira sur son chemin. Mais ses adversaires ne lui facilitent guère la tâche. En effet, le musée est surveillé par différents gardiens, robots et balayeurs qu'il prendra bien soin d'éviter.
Notre agent se méfiera aussi des trous qu'il enjambera en sportif entraîné : un bon calcul de l'élan s'avère ici nécessaire pour éviter une malencontreuse chute. Un amusant jeu d'action, aux tableaux très variés. (Disquette Micro Fun pour *Apples II*).

Type :	*action*
Intérêt :	★★★★★
Graphisme :	★★★★★
Bruitage :	★★★
Prix :	*catégorie F*

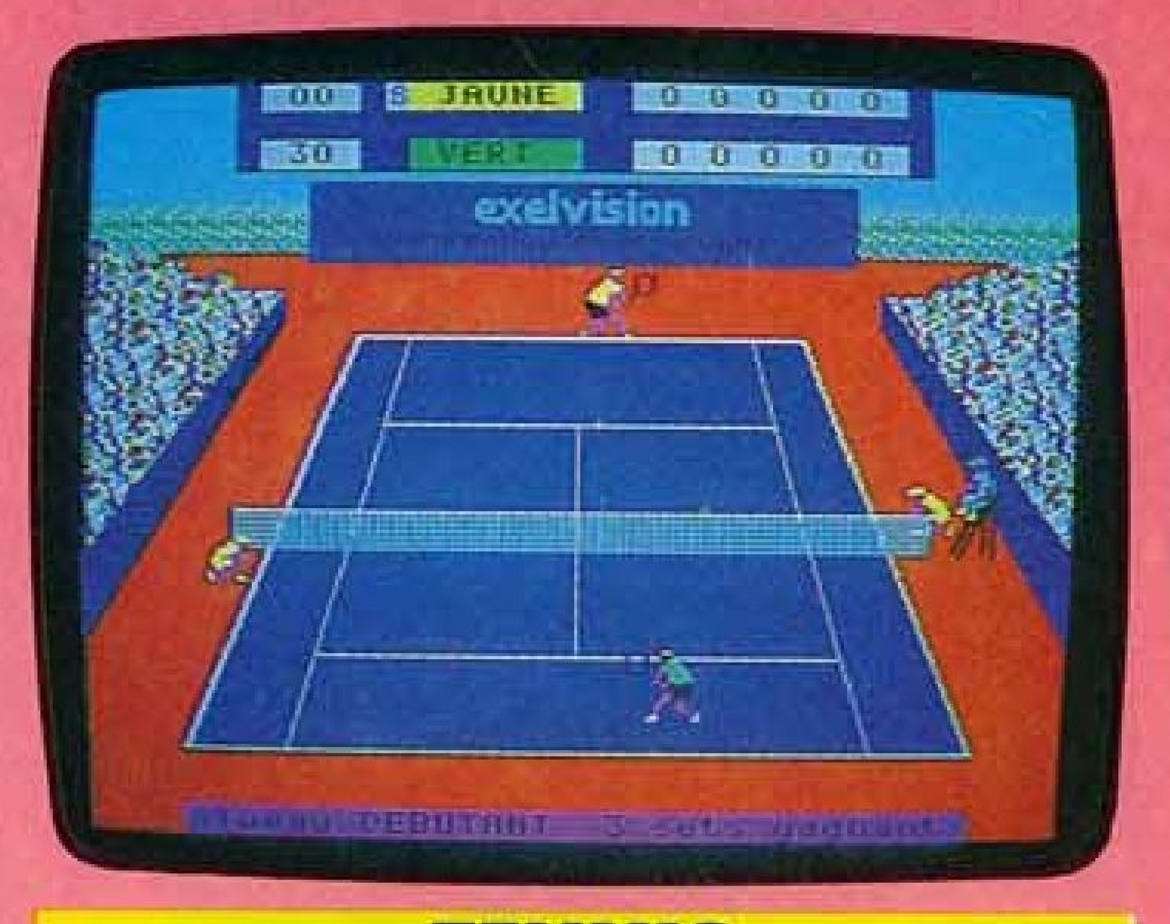
TALES OF THE ARABIAN NIGHTS
Oriental

Pour délivrer la princesse Anita, le prince des Kalendar, Imrahif, va affronter les pires dangers de l'Orient : bateau sur la mer Rouge, caverne d'Ali Baba, jardin fleuri, palais mystérieux... Dans ces tableaux et dans bien d'autres, il devra reconstituer le mot Arabian, dont les lettres ont été dispersées. Jeu d'escalade classique, entrecoupé de scènes d'action pures — à bord, entre autre, d'un tapis volant — ce logiciel bénéficie d'un graphisme superbe, quoiqu'en



deux dimensions seulement, et d'un accompagnement musical recherché.
A noter sur le plan de la performance technique, la voix synthétique qui vous annonce le menu des réjouissances...
La difficulté de ce programme est d'autre part garante de longues heures de jeu, du moins si vous êtes d'un naturel persévérant. (Cassette et disquette Interceptor Software pour *Commodore 64*.)

Type :	*action*
Intérêt :	★★★★
Graphisme :	★★★★★
Bruitage :	★★★★
Prix :	*catégorie B*



TENNIS
L'effet canon !

Le tennis, thème ancêtre des jeux vidéo, ne cesse de rajeunir ! Le dernier en date, le *Tennis* Exelvision, est absolument superbe.

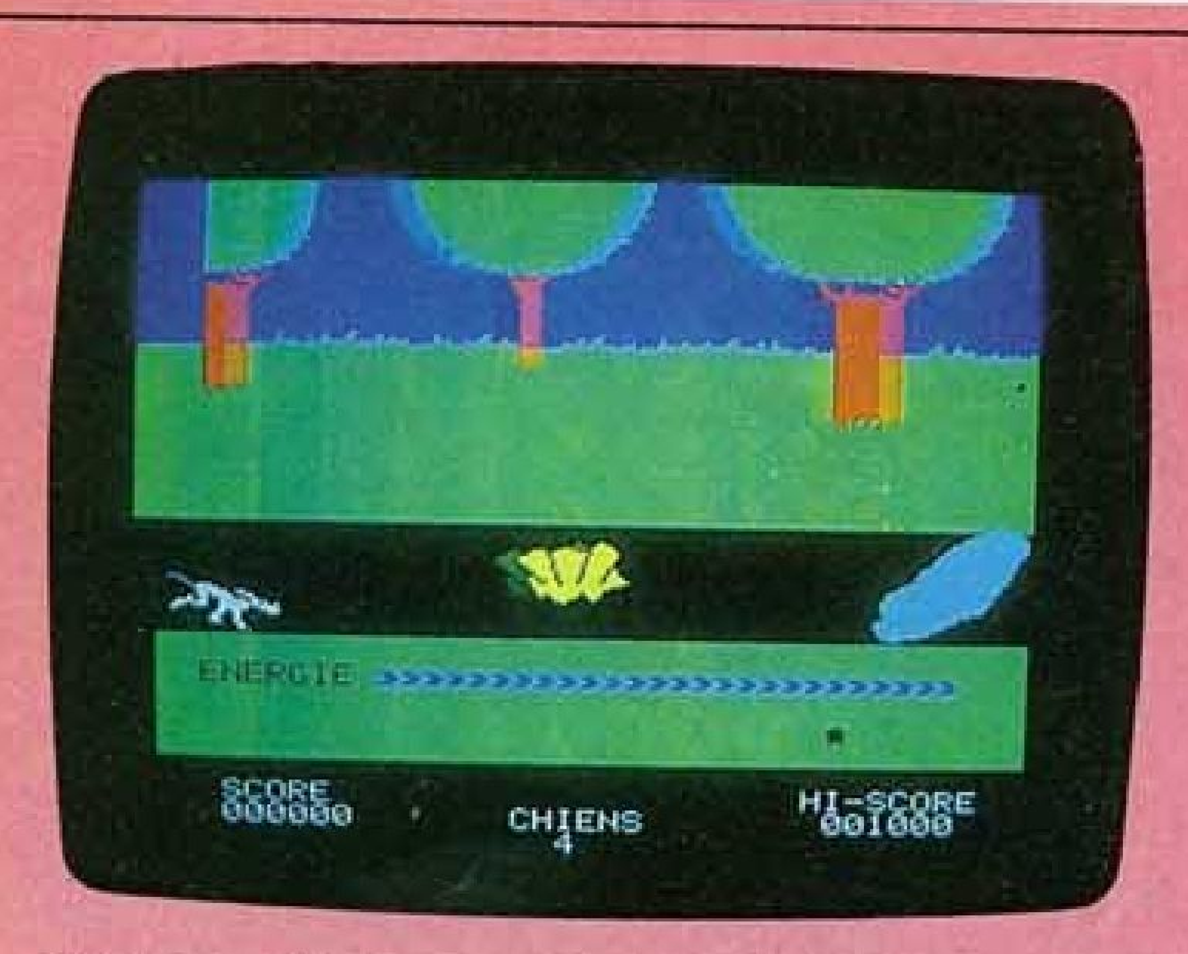
Et il parle d'une voix tout à fait distincte qui annonce chaque point. Graphisme et animation sont très réalistes, et le jeu lui-même du meilleur niveau et très complet. On peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, en trois ou cinq sets, dans trois niveaux de difficulté. Les règles du tennis sont scrupuleusement respectées, et toutes les finesses du jeu sont possibles : engagement « canon » ou assuré, smash, lob ou passing shot. Une grande réussite. (Cartouche Exelvision pour *EXL 100*.)

Type :	*simulation sportive*
Intérêt :	★★★★★★
Graphisme :	★★★★★
Bruitage :	★★★★★★
Prix :	*catégorie D*

DOGGY
Une vie de chien

Doggy court dans les bois sur un chemin semé d'embûches. Afin d'éviter tronc d'arbres, fils barbelés, murets, etc. deux manœuvres lui sont permises : les déplacements latéraux et les sauts. Si les petits obstacles sont contournés, ceux qui barrent totalement la route devront être franchis d'un bond. La vitesse de la course dépend uniquement du niveau de difficulté choisi par le joueur.

En bas de l'écran, une barre horizontale représente l'énergie que possède Doggy. Tout au long de la course, cette dernière diminue et se rétablit lorsque notre chien mange les os qui se trouvent sur son passage. Mais attention ! Des hordes de chiens sauvages surgissent parfois à droite de ▶



l'écran. Si Doggy ne les évite pas d'un bond, il devra alors livrer combat et perdre ainsi beaucoup d'énergie. Bien que classique, le passage d'obstacles conserve dans ce jeu tout son intérêt. L'animation graphique est particulièrement réussie. La course du chien qui se fait au tempo d'une musique entraînante est d'un réalisme appréciable. (Cassette Loriciels pour *Oric 1*.)

Type : réflexe
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : catégorie B

ALICE AU PAYS DE LA VIDÉO
Un concours d'adresse

Voulez-vous suivre Alice dans le terrier du lapin Blanc ? Attention ! une fois engagé, vous ne pourrez plus reculer... Vous vous décidez, soit : première promenade : Alice tombe, tombe, tombe dans une chute sans fin ; aidez-la à attraper clef, gâteaux, fioles mais gare aux tableaux et aux lampes fixés aux murs. Si vous les heurtez, tout est à recommencer...
Une fois le sol atteint, vous partez à l'aventure, essayant d'ouvrir toutes les portes qui se présentent devant vous. Manger des gâteaux vous permet de grandir, boire des fioles de raccourcir mais gare à la pendure volante : si elle vous touche, il est l'heure de passer aux autres tableaux. Suivent alors un concours d'adresse pour attraper papillons et chevaux volants sans se faire toucher par le pollen des fleurs vénéneuses ou par les ronds de fumée du chat du cheshire ; une lutte de rapidité et de stratégie pour faire traverser à Alice un échiquier malgré les pièges diaboliques dressés par la Reine et ses fous noirs (elle est heureusement aidée par deux chevaliers blancs) et enfin une partie de croquet acharnée contre la Reine noire...
Alice est un jeu d'action et non un jeu d'aventure. Mais ici, rapidité et précision riment avec intelligence et finesse : nous sommes loin de la brutalité de certains logiciels ; les graphismes et les bruitages concourent également au plaisir du jeu. (Disquette Micro Application pour *C 64*.)





Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : catégorie B

SPY VS SPY
Les mateurs

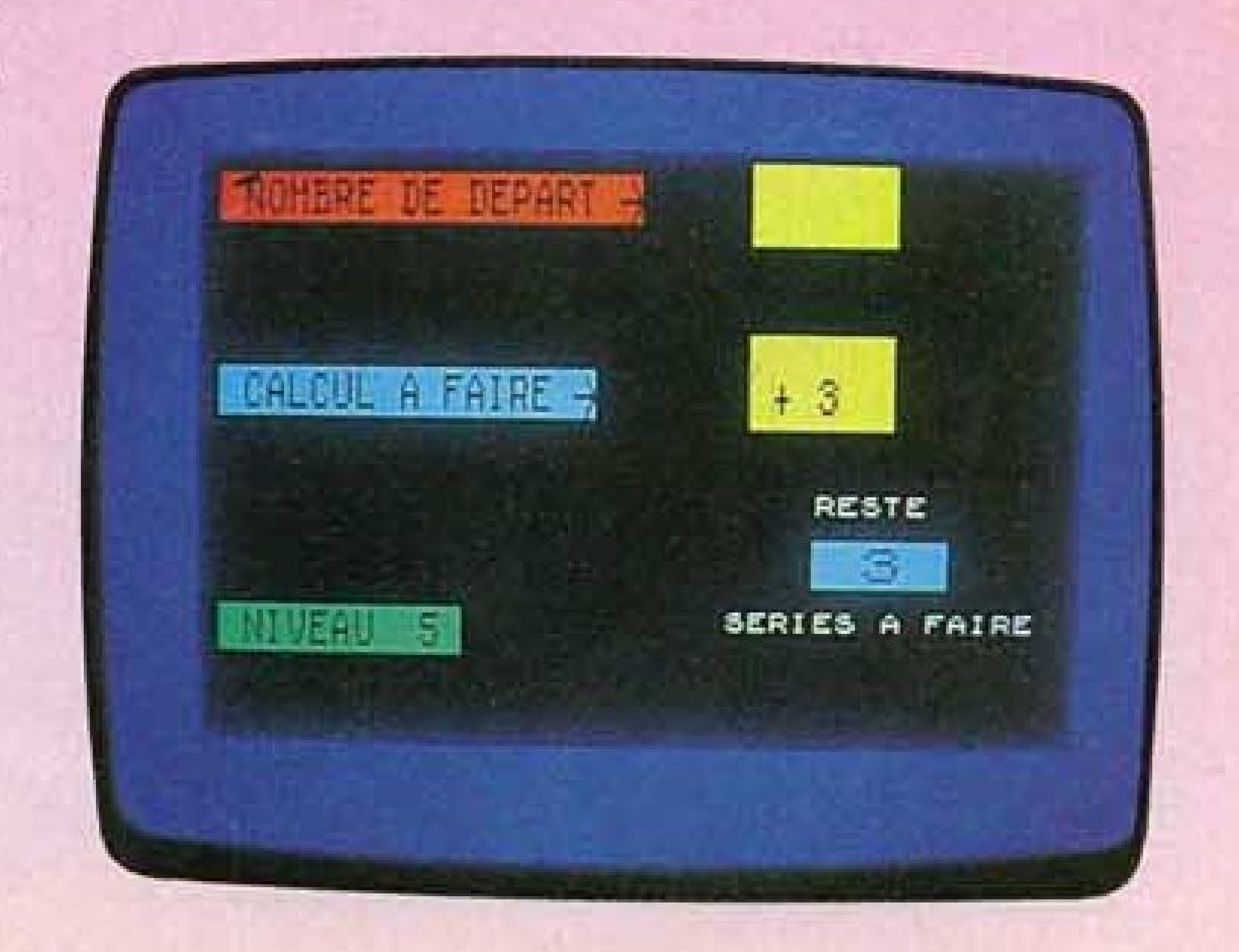
Deux espions, costume noir et costume blanc, s'affrontent dans une ambassade. Leur but : trouver des plans secrets ultra-confidentiels et quitter ensuite le pays à bord d'un banal avion de tourisme. Originalité principale du logiciel : chaque joueur dispose de sa propre « fenêtre » sur l'écran de télévision et peut donc suivre les exactions de son redoutable confrère. La panoplie dont chacun dispose est classique mais efficace : bombes, pistolet, explosif avec retardateur mais aussi seaux d'eau (pour électrocuter l'adversaire) et ressorts aux effets étonnants. Tout va très vite dès que l'on maîtrise toutes les possibilités du logiciel. Graphismes et bruitages sont déments, le jeu ne laisse pas une seconde de répit : la folie et l'humour à l'état pur. (Disquette First Star pour *Atari 600, 800 XL*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : catégorie D

CARA
Si j'ai bonne mémoire

Ce logiciel éducatif s'adresse aux enfants de sept ans et plus. Il s'agit de résoudre des chaînes d'opérations (additions et soustractions) en un temps limité. L'intérêt de ce programme réside dans le fait qu'il développe tout particulièrement la mémoire du joueur. En effet, la suite des calculs à effectuer ne s'affiche à l'écran que terme à terme : l'enfant doit donc mémoriser chaque phase de l'opération pour trouver le résultat final. S'il échoue, l'ordinateur fournit le détail du calcul, ce qui permet de situer l'erreur commise. Le nombre d'opérations, leur complexité et le temps de réflexion accordé au joueur varient selon le niveau de difficulté choisi. En fin de partie, l'ordinateur affiche le tableau des résultats : il peut ainsi conserver en mémoire trente résultats globaux. (Cassette No Man's Land pour *TO 7* et *MO 5*.)

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : aucun
Prix : catégorie A





JET BOOT JACK

Une pagaille de notes

Foncez dans les différents tableaux d'une mine d'un nouveau genre : ici, ce ne sont pas l'or ni les diamants que vous devez prospecter, mais des notes de musique. Escalators et tapis roulants sont autant d'alliés ou d'ennemis ; des rochers, plus ou moins agressifs, vous obligent à vous courber pour passer sous leurs pointes acérées. Gag : si vous restez longtemps sur place, vos réserves de carburant s'épuisent à toute allure. (Disquette Datamost pour *Atari 600/800 XL*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie C

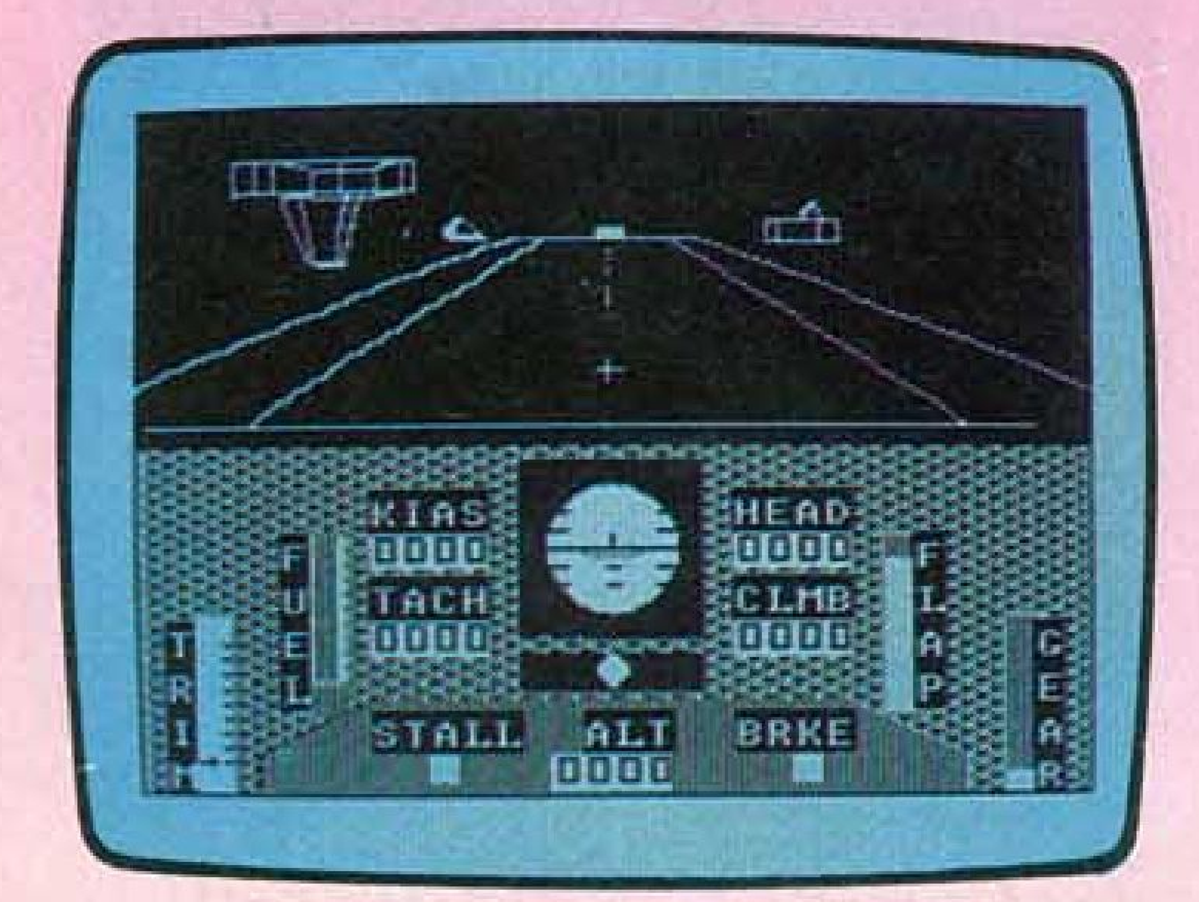
WORLDS OF FLIGHT

Charly Bravo Papa Tango

Et si nous quittions le plancher des vaches ? Vous allez voler dans un monde composé de neuf régions différentes.

Pour décoller, sortez les volets, mettez les gaz et lâchez les freins, actionnez le gouvernail de profondeur et commencez à monter. N'oubliez pas de rentrer rapidement les volets avant qu'ils ne soient détériorés. Il ne vous reste plus qu'à stabiliser votre altitude et votre vitesse.

Vous désirez rentrer ? Alignez-vous sur la piste et descendez. Réduisez le régime des moteurs et sortez un peu les volets. Continuez à descendre doucement et, si tout va bien, vous toucherez terre sans encombre...



Ce simulateur de vol est bien fait, mais le temps de réponse des commandes est un peu trop long. (Cassette Microdéal pour *Dragon 32*.)

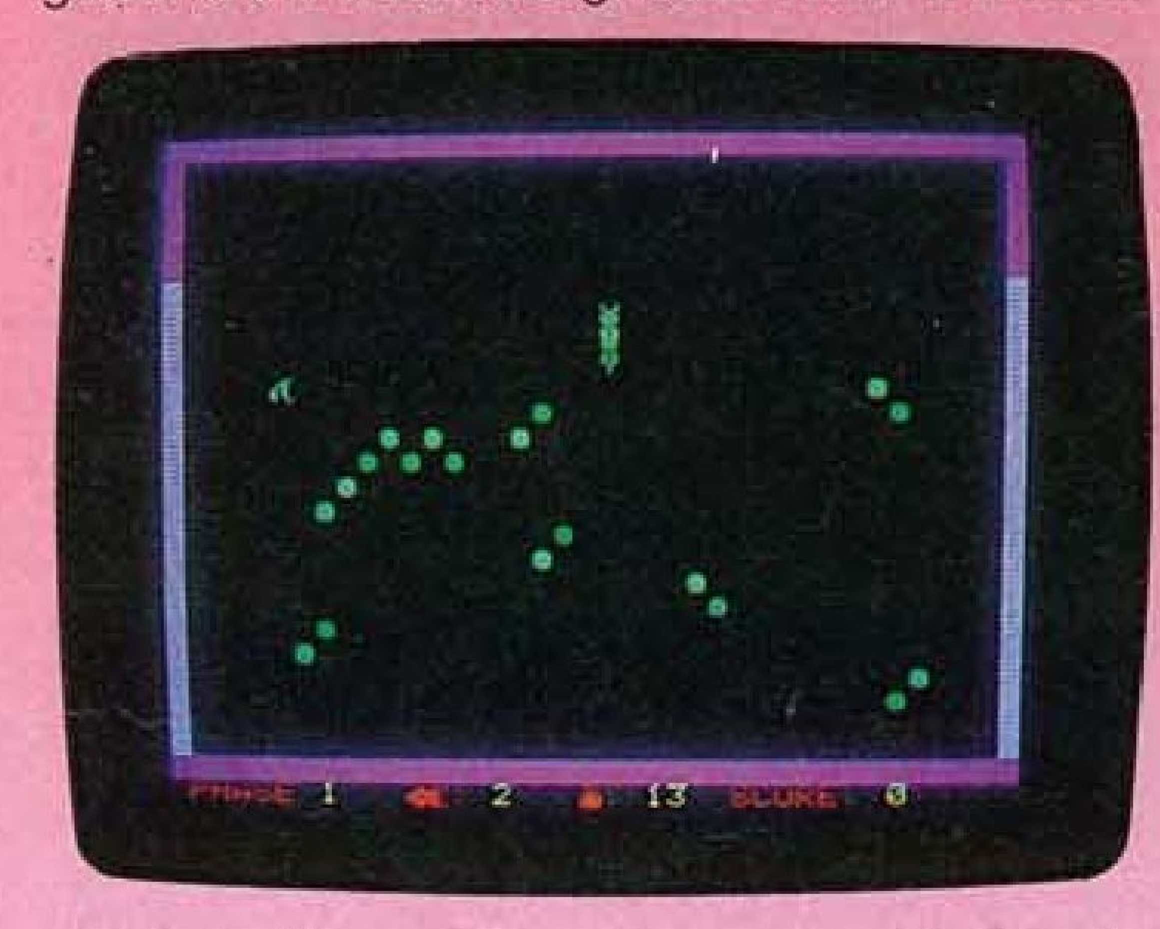
Type : simulateur de vol.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie C

BOMBYX

Tais-toi et mange !

Croyez-vous que la vie d'une chenille soit de tout repos ? Bombyx vous prouve le contraire. Vous voilà ver à soie dans un jardin entouré de haies. Vous devez manger le plus de fruits possible. A chaque fruit avalé vous gagnez un anneau et devenez ainsi une chenille un peu plus grande. Mais prenez garde aux ballons que les enfants font voler au-dessus de votre tête. Ils pourraient bien vous assommer.

Au début de la partie, vous vous dirigez vers le haut de l'écran : tournez à droite ou à gauche en visant soigneusement le fruit à



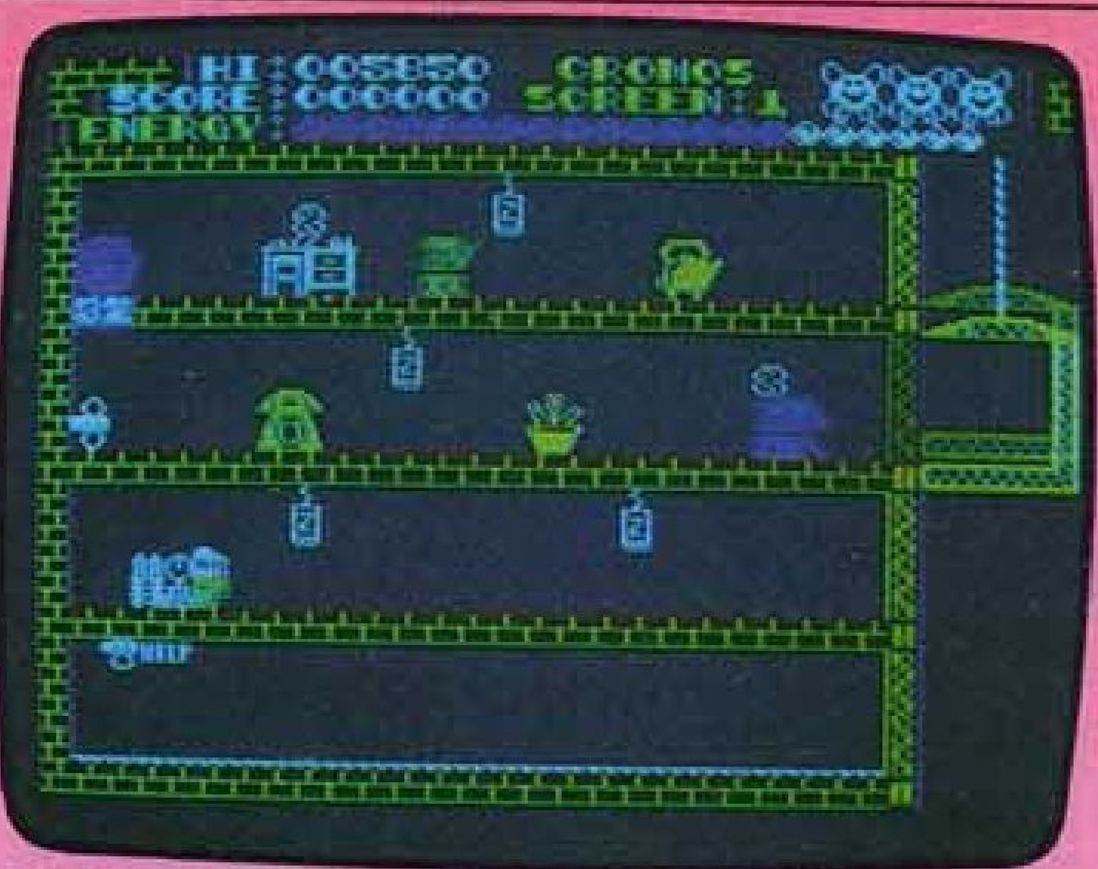
manger. Vous ne pouvez pas arrêter votre chenille, ce qui ne laisse guère de temps à la réflexion. Les novices se cogneront aux haies, tourneront autour du fruit sans l'atteindre ou pire, feront demi-tour. Dans ce cas, c'est la mort assurée. Dès le fruit mangé, un autre apparaît. Si vous tardez trop, les fruits s'accumulent, et c'est la panique. Lorsque votre taille dépasse les cinq anneaux, faites de larges boucles afin de ne pas entrer en collision avec vous-même. Votre repas fini, une brêche dans la haie vous permet d'accéder aux 34 autres jardins de ce jeu. La disposition des haies se corse à chaque tableau. Notons aussi 20 niveaux de difficulté croissante qui modifient le nombre des ballons volants au-dessus de votre tête. *Bombyx* possède un graphisme simple mais très attrayant. (Cassette Dialog Informatique pour *Oric 1*.)

Type : adresse et réflexe
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : catégorie B

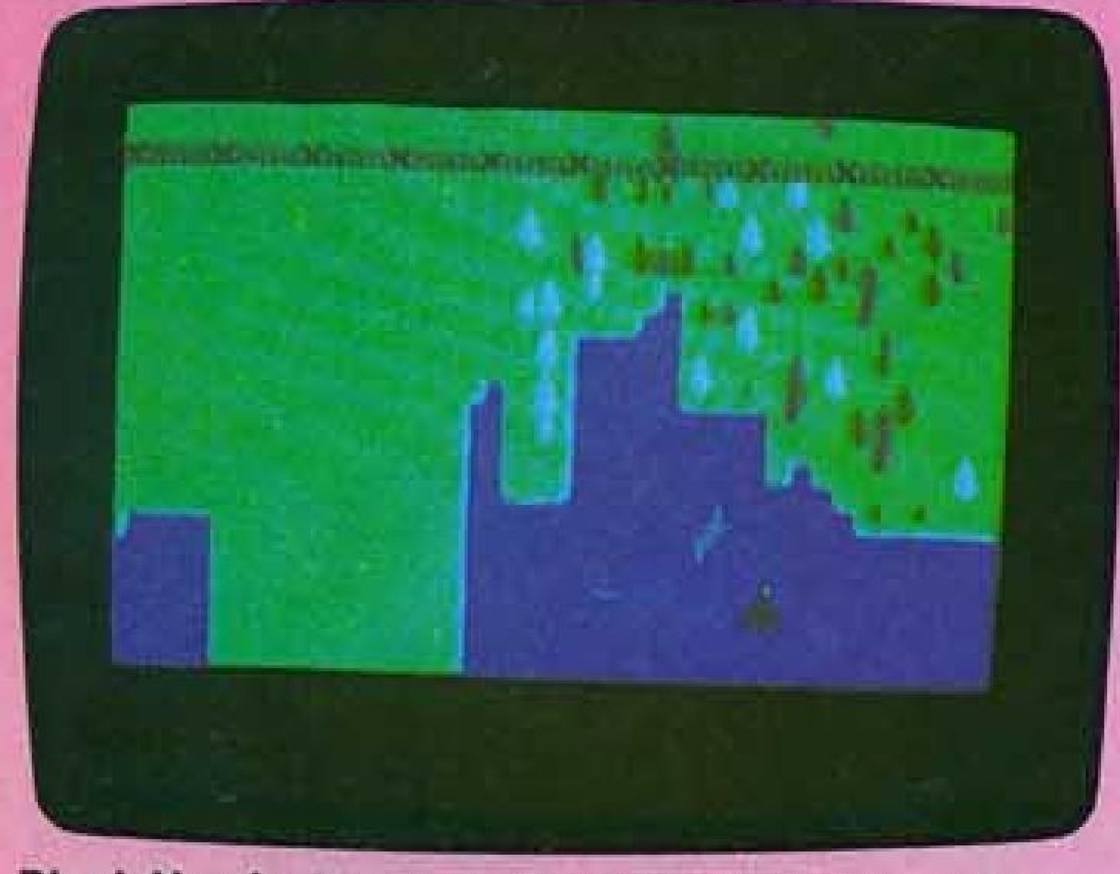
Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futurs stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Arcadians : un bon vieux classique dont vous avez sûrement entendu parler. Mais peut-il être absent d'une ludothèque ? (K7 Acorn soft pour *Electron*. Prix : 110 F. Intérêt : ★★).



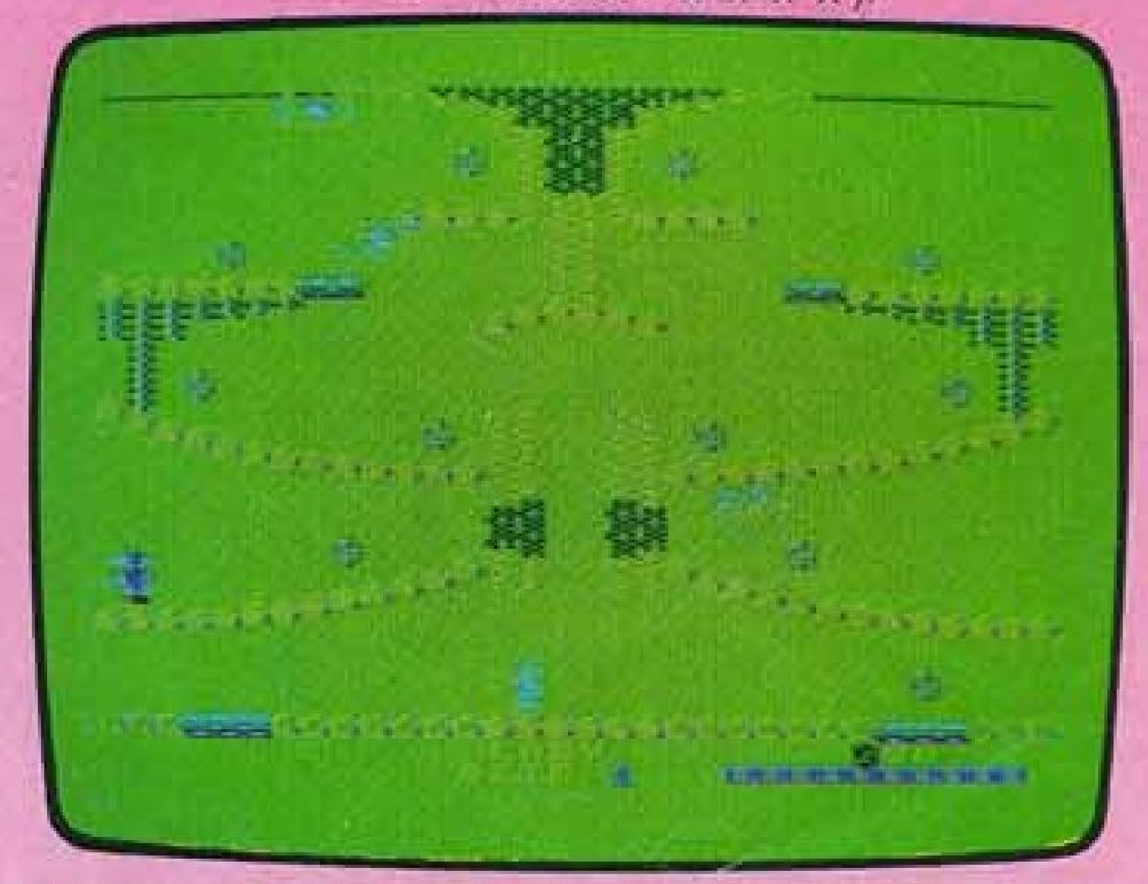
Billy bluebottle : parviendrez-vous à guider Billy, la supermouche, pour qu'elle évite la mort par noyade à sa chère amie ? (K7 Power Software pour *Spectrum 48 K*. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★★).



Black Hawk : à bord du *Black Hawk* (faucon noir), survolez le territoire ennemi afin d'en détruire toutes les bases. Un graphisme réussi. (K7 Thorn Emi pour *C 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★).



Buds. 1. 2. 3. : remplissez, à l'aide de segments de droite, une grille de 6 cases sur 6 de telle façon à être le dernier à jouer. (K7 Totek pour *TO 7* et *MO 5*. Prix : 130 F. Intérêt : ★★★★).



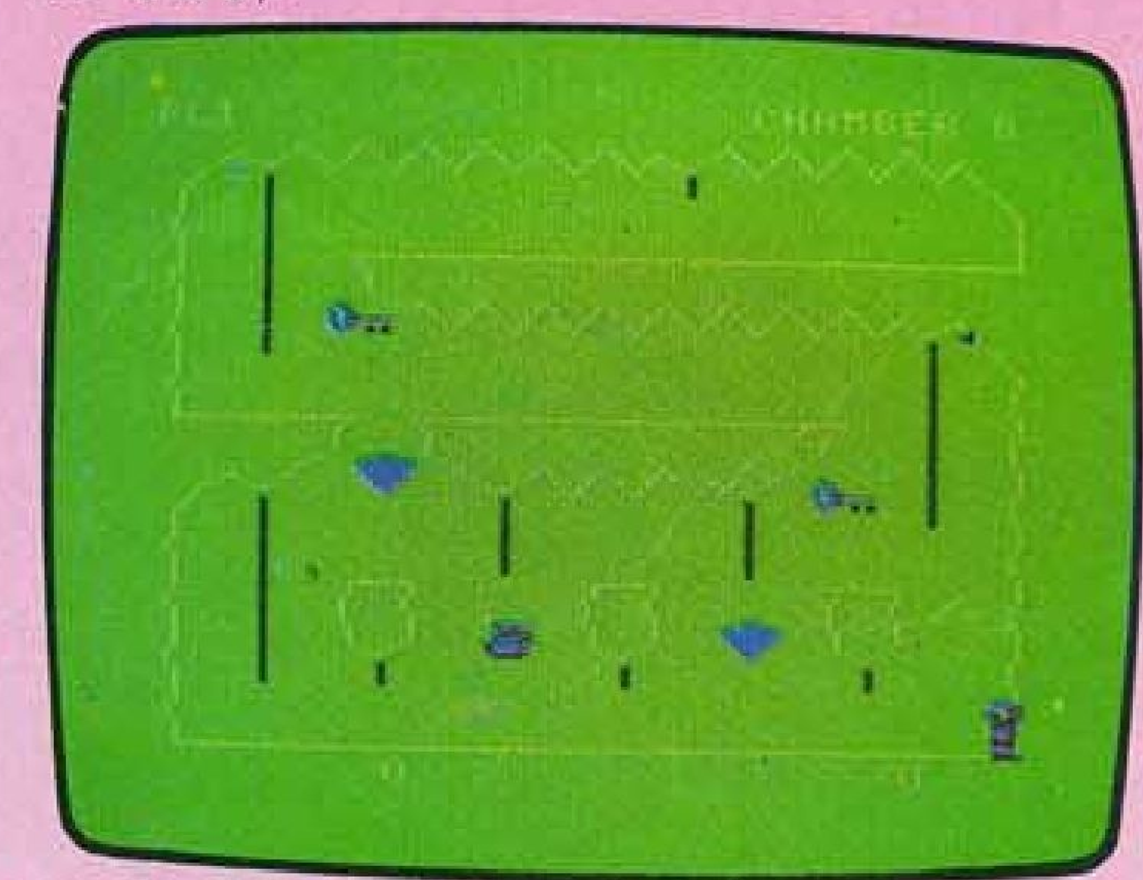
Cashman : sautez de trampoline en échelle pour vous approprier les trésors disséminés dans les différentes salles. (K7 Microdéal pour *Dragon 32*. Prix : 170 F. Intérêt : ★★★).



Cock'in : la vie de coq est parfois difficile. Ne pas oublier les poules, chasser les intrus, se nourrir. Excellent jeu au superbe graphisme. (K7 Prism pour *Commodore 64*. Prix : 99 F. Intérêt : ★★★★★).



Cyberlab : lancez-vous dans des couloirs infestés de robots féroces sur votre engin armé d'un canon et d'un bouclier protecteur. (K7 Totek pour *TO 7* et *MO 5*. Prix : 160 F. Intérêt : ★★★).



Downland : il s'agit ici de collecte le maximum de trésors en évitant les fourmis, les araignées et les chauve-souris. (K7 Microdéal pour *Dragon 32*. Prix : 170 F. Intérêt : ★★★★★).



3D Munch : un labyrinthe en trois dimensions pour ce thème bien connu ; les fameux gloutons sont ici aidés par un radar leur indiquant l'approche des monstres (K7 Loriciels pour *Oric 1*. Prix : 140 F. Intérêt : ★★★★).



Enduro : participez à cette folle course de voitures où les conditions météorologiques ne sont pas toujours des meilleures. (K7 Activision pour *Spectrum 48 K*. Prix : 115 F. Intérêt : ★★★★).



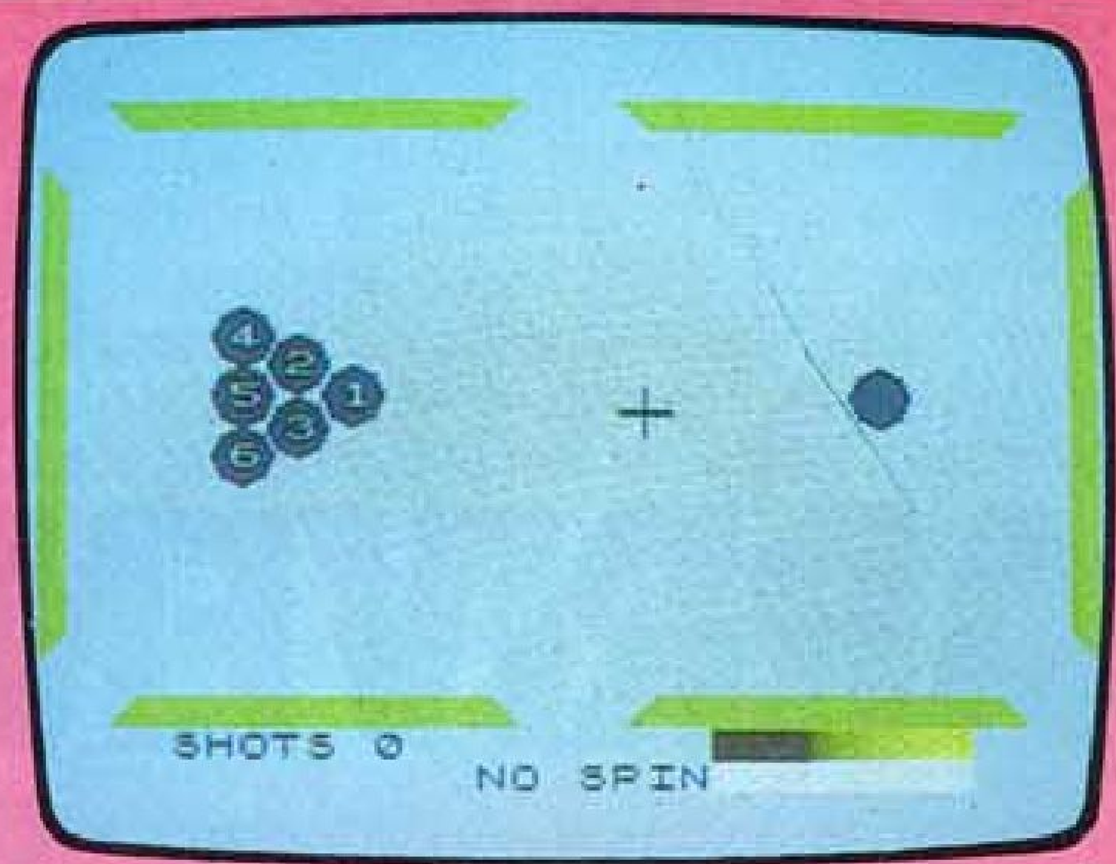
Frank N. Stein : récupérez les différentes parties d'un monstre pour le reconstituer. Plus vous êtes lent, plus le monstre est agressif. (K7 P.S.S. pour *Spectrum 48 K*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★).



Giligan's gold : ramassez tous les sacs d'or dispersés dans la mine sans vous faire capturer par les gardiens ni écraser par les wagons. (K7 Ocean pour *Spectrum 48 K*. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★).



Hopper : une grenouille au bord de l'autoroute. On connait la suite... Pas d'originalité, mais une bonne réalisation (K7 Acorn soft pour *Electron*. Prix : 110 F. Intérêt : ★★★★★).



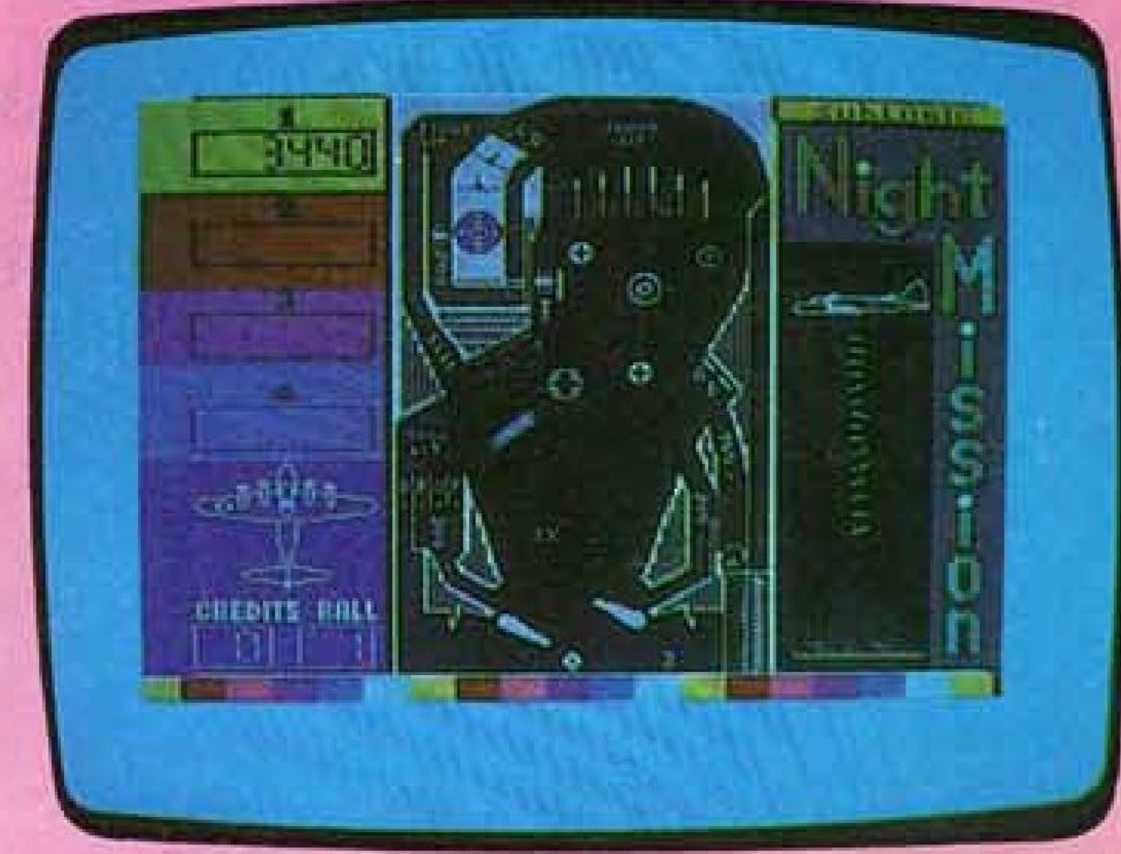
Hustler : ce logiciel propose six versions de billard américain à un ou deux joueurs. Vous y contrôler même l'effet de la boule. (K7 Bubble bus pour *Spectrum 16 K*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★).



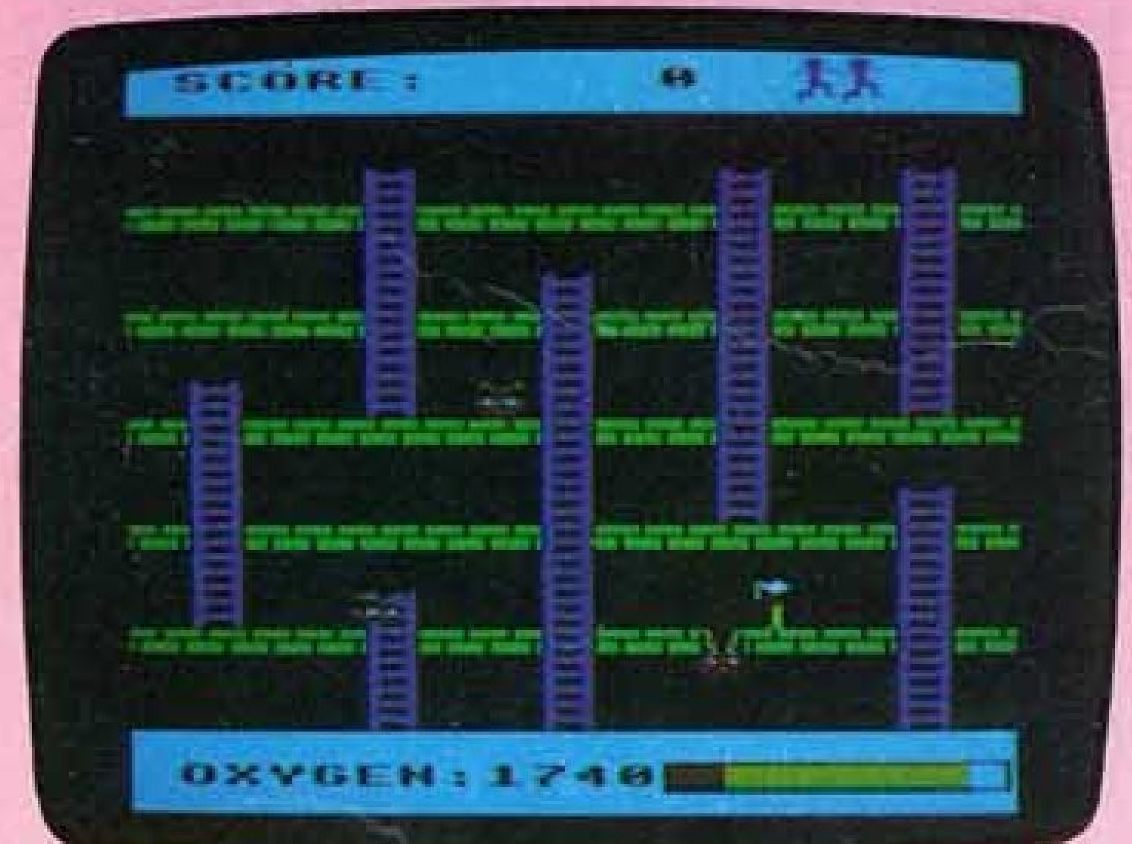
Jump challenge : aidez Eddy à sauter à moto ou à vélo au-dessus de voitures ou de barils en nombre croissant. (K7 Martech pour *Spectrum 48 K*. Prix : 99 F. Intérêt : ★★★★).



Lotoriciels : selon les statistiques de 400 précédents tirages, comment rentabiliser le prix de la cassette en jouant au loto les combinaisons gagnantes. (K7 Loriciels pour *Oric 1*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★).



Night mission pinball : un des meilleurs flippers actuels pour micro-ordinateur, enfin disponible pour le *Commodore 64* (disquette Sublogic pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★).



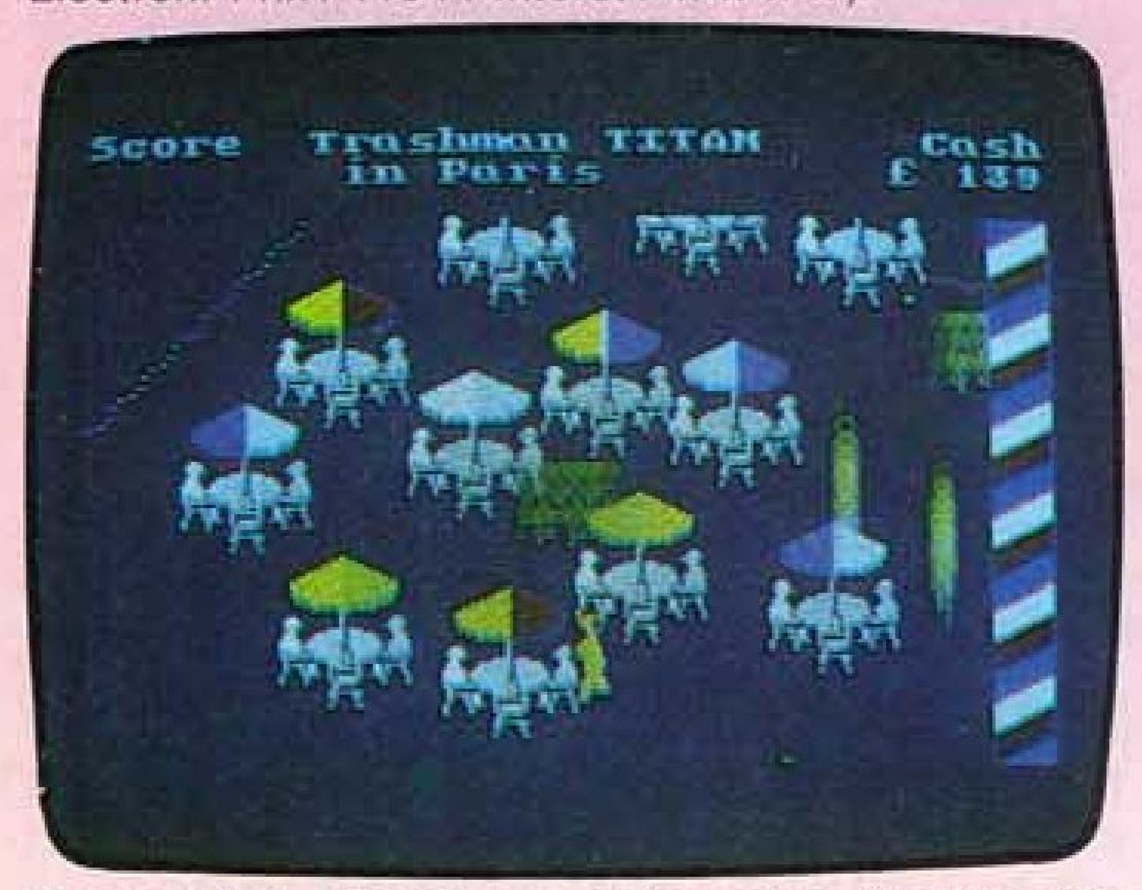
Monster : échappez aux monstres à travers un dédale d'échelles, les faire tomber dans les trous que vous creusez avant de les assommer. (K7 Acorn soft pour *Electron*. Prix : 110 F. Intérêt : ★★★★).



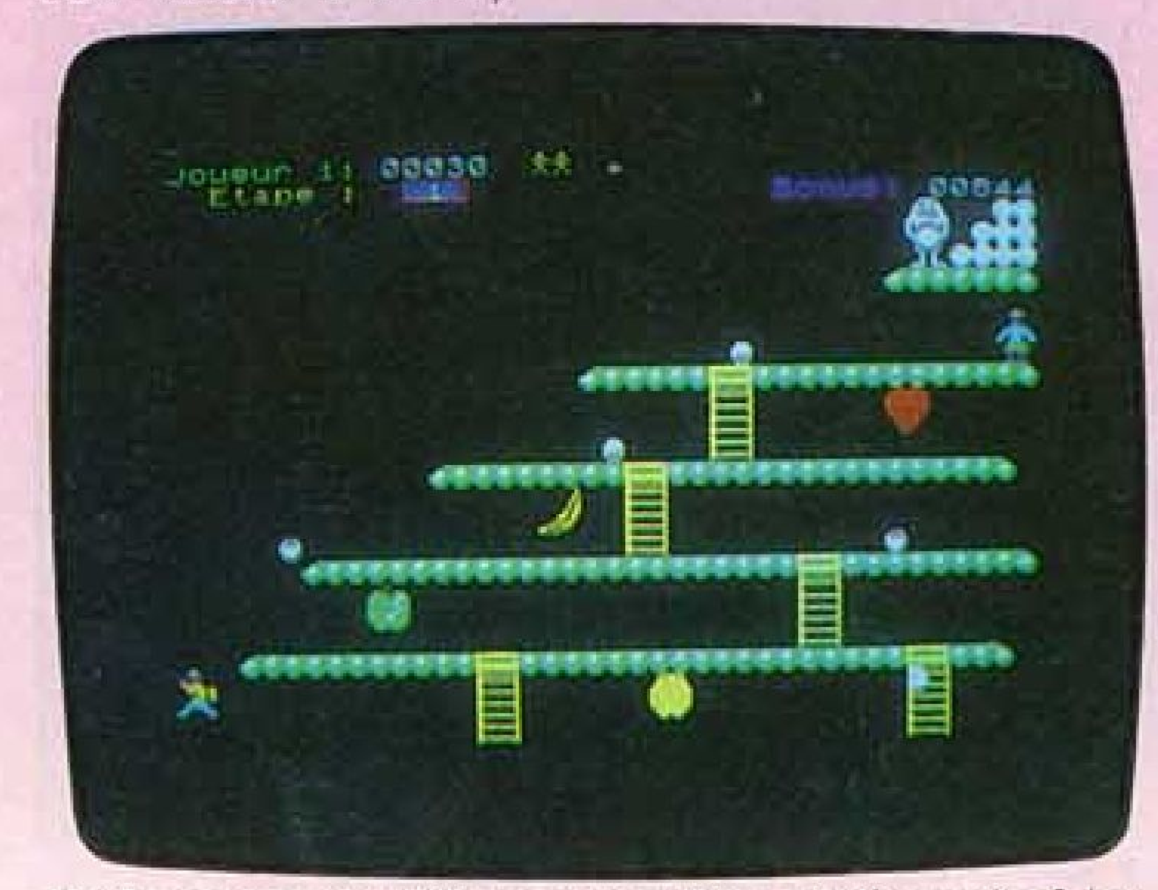
Survivor : luttez contre les envahisseurs qui menacent votre planète. Un jeu d'action aux tableaux variés. Classique mais attachant. (K7 Loriciels pour *Oric 1*. Prix : 95 F. Intérêt ★★★★).



Time Bandit : explorez les différents mondes auxquels vous pourrez accéder à l'aide de la clé appropriée et ramassez le plus de trésors possibles. (K7 Microdéal pour *Dragon 32*. Prix : 170 F. Intérêt : ★★★).



Travel with Trashman : aidez notre éboueur bien connu (Tilt n° 14) à effectuer différentes missions de nettoyage. (K7 New Generation Software pour *Spectrum 48 K*. Prix : 80 F. Intérêt : ★★★★).



Yeti : tâchez de délivrer votre bien aimée malgré les assauts toujours plus surprenants de l'abominable homme des neiges. (K7 Loriciels pour *MO 5* et *TO 7*. Prix : 160 F. Intérêt : ★★★★).



Zenji : parviendrez-vous à rétablir la continuité du labyrinthe malgré les flammes du désir et les illusions ? (K7 Activision pour *Spectrum 48 K*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★).



BEACH HEAD
64 C **129,00 F.** D **169,00 F.**
Spectrum C **105,00 F.**



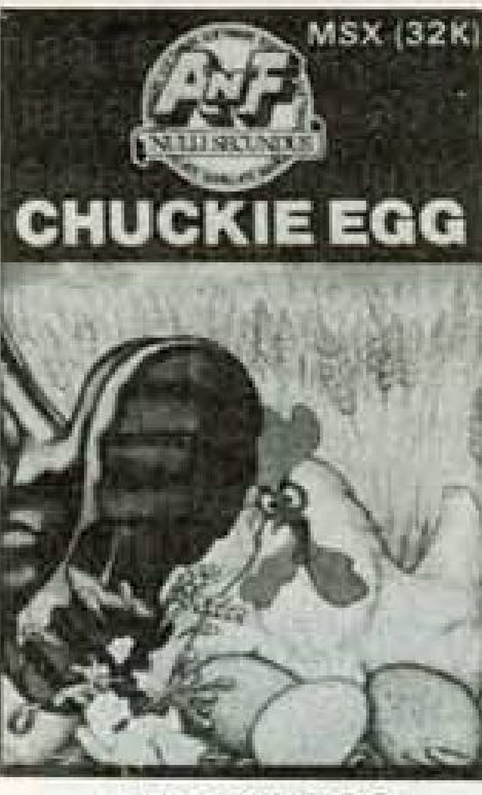
MATCH POINT
Spectrum C **130 F.**
64 C **130 F.**



PESKY PAINTER
64 C **99,00 F.** D **149,00 F.**



BLUE MAX
64 C **160 F.**



CHUCKIE EGG
Spectrum C **115 F.**
64 C **140 F.**
MSX C **120 F.**



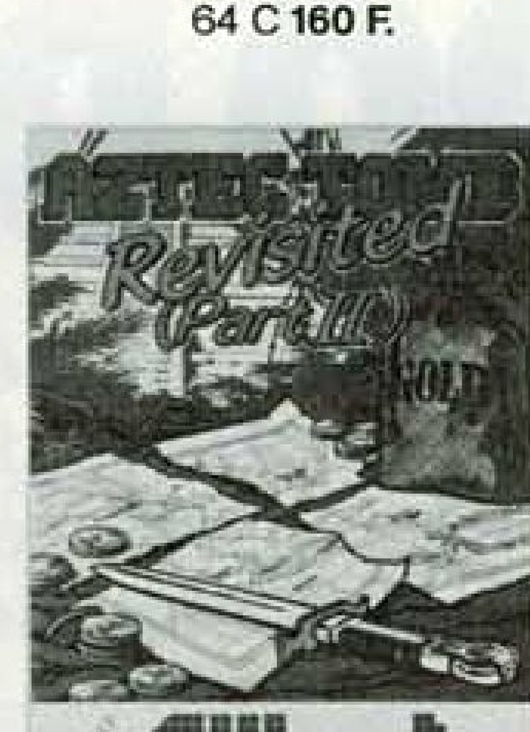
STRIP POKER
64 C **138,00 F.**
Spectrum C **110,00 F.**



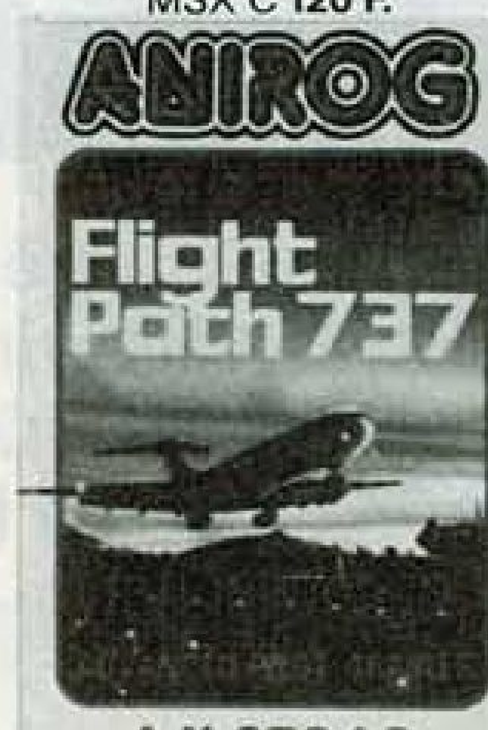
RAID OVER MOSCOW
64 C **160 F.** D **190 F.**

GHOSTBUSTERS
64 C **135 F** - D **225 F.**

CLIFF HANGER
64 C **130 F.**



AZTEC TOMB
REVISITED
64 C **125 F.**



FLIGHT PATH 737
64 C **130 F.** VIC 20 C **130 F.**
AMSTRAD C **115,00 F.**
MSX C **130,00 F.**



INTERNATIONAL FOOTBALL
64 Cartouche **270 F.**

RUN INFORMATIQUE

Des **SUPER JEUX** pour votre **MICRO**

C = Cassette
D = Disquette

62 rue Gérard 75013 PARIS - Tél. (1) 581 51 44 - 581 51 05

DU NOUVEAU TOUJOURS DU NOUVEAU



SOLO FLIGHT
64/ATARI
C **210,00 F.** D **210,00 F.**



HUNCH BACK II
64 C **125 F.**



TAPPER
64 C **160 F**- D **190 F**



BLAGGER
Armstrad C **125 F.**
Spectrum C **130 F.**

FLIGHT 401
ORIC ATMOS C **115,00 F.**



ZAGA MISSION
64 C **130 F.**

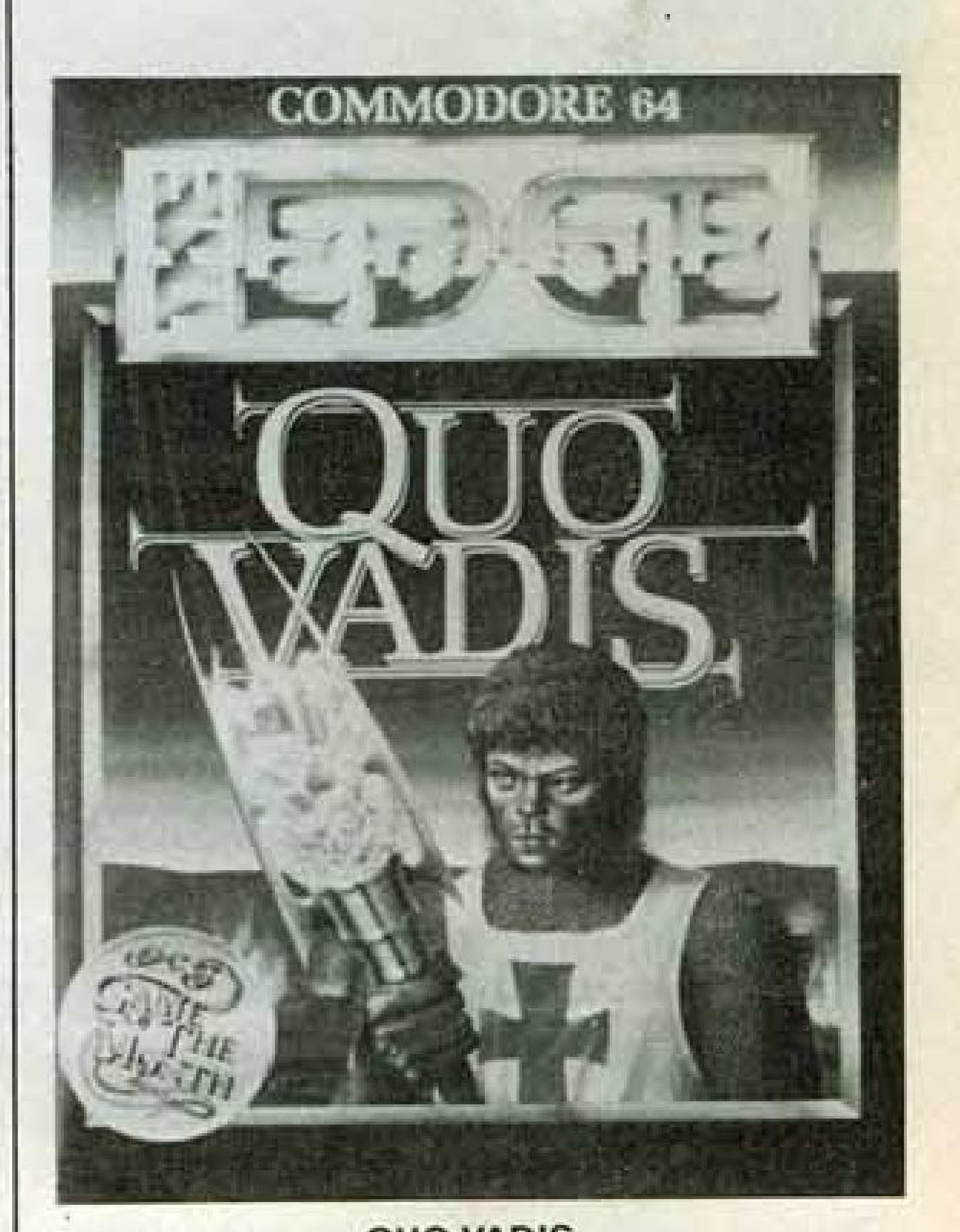




TOM THUMB
Vic 20 C **95 F.**
64 C **95 F.**



ZAXXON
64 C **170 F.** D **200 F.**
ATARI C **195,00 F.**



QUO VADIS
64 C **175,00 F.**

BON DE COMMANDE

à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE 62, rue Gérard - 75013 PARIS**

M. ....

Adresse ....

....

....

☐ Je désire recevoir votre documentation. *Préciser la machine.*

Tous les prix comprennent la TVA   Signature des parents pour les moins de 18 ans

Je passe commande de :

ordinateur : Titre .... Qté ......
ordinateur : Titre .... Qté ......
ordinateur : Titre .... Qté ......
ordinateur : Titre .... Qté ......

Port **GRATUIT***

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐.

TOTAL ......

SIGNATURE

* France métropolitaine.

pyc publicité

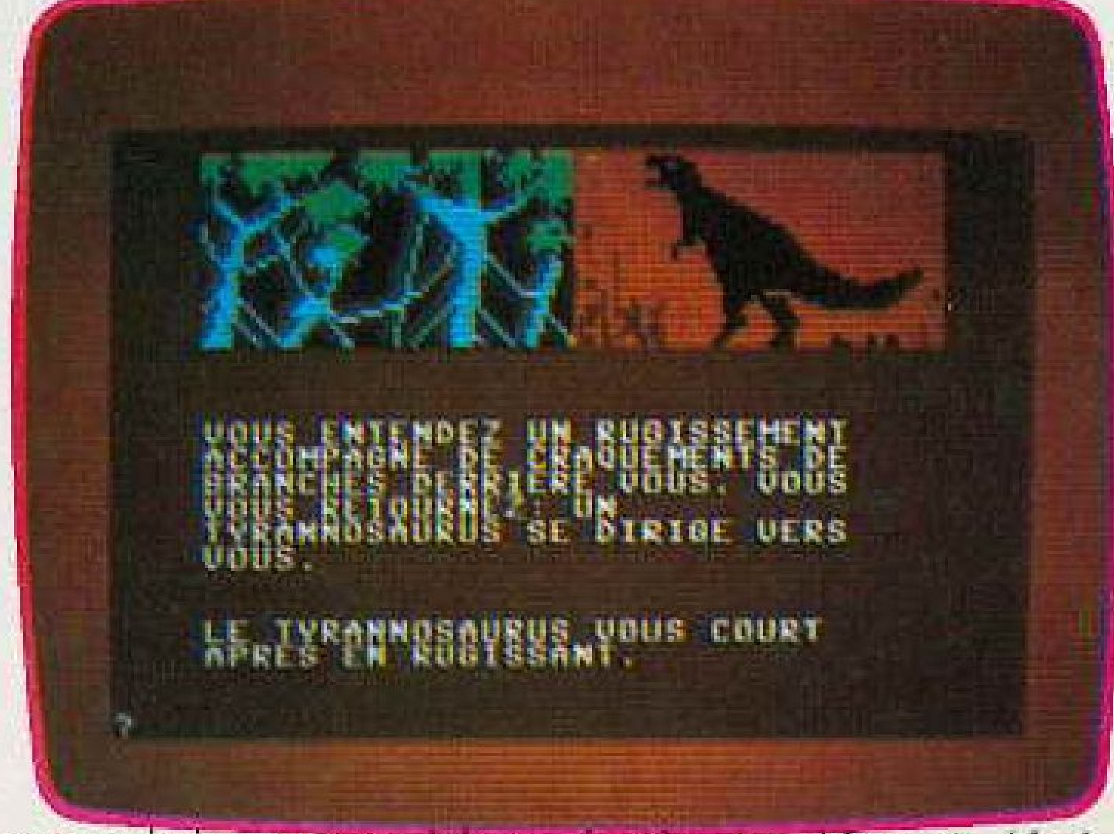
ACCROS LES HÉROS !

La main atteint votre cou et, doucement, vous arrache un grand morceau de trachée ; des piques transpercent vos tempes et, délicatement, traversent votre cerveau... Dramatique ? Pas pour les fans de jeux de rôles et d'aventure : ils en ont vu d'autres ! Et, pour tous ceux qui hésiteraient encore, suivez Tilt et accrochez-vous, la partie sera rude.

Les jeux d'aventure peuvent se répartir en trois groupes. En premier lieu, les jeux d'aventure classiques où vous incarnez un personnage qui doit réussir seul une mission : découvrir un trésor, s'échapper d'un lieu où il est prisonnier, etc. Ces jeux font appel à votre logique et la part du hasard est le plus souvent inexistante. Viennent ensuite les jeux de rôles où vous évoluez dans l'univers des Donjons et dragons, créés par J.R.R. Tolkien dans ses livres, « The Hobbit » et « Le Seigneur des anneaux ». Vous présidez d'ordinaire à la destinée d'un groupe d'aventuriers parmi lesquels figurent certains personnages dotés de pouvoirs magiques. Vous lutterez contre différents monstres, tous plus redoutables les uns que les autres. Enfin, troisième catégorie : les jeux d'enquêtes policières où vous devez résoudre l'énigme posée par la mort ou la disparition d'un personnage. Ces logiciels font surtout appel à votre sens de la déduction et peuvent se révéler passionnants pour les Sherlock Holmes en herbe. Les jeux d'aventure en général nécessitent de nombreuses heures de jeu. Aussi existe-t-il presque toujours une option pour sauvegarder le jeu en cours de partie et le reprendre au même endroit. Cette facilité permet également la sauvegarde régulière au cours du programme, indispensable en cas de malheur pour éviter de reprendre la partie à son début.



Euréka. — 250 000 F à gagner, simplement en jouant, voila qui n'arrive pas tous les jours ! Spid lance pourtant cet allèchant défi à tous les aventuriers de la micro. Et pas avec n'importe quel logiciel ! *Euréka* vous propose en effet un voyage dans le temps qui vous mènera des cavernes préhistoriques aux Bermudes de James Bond 007. Cinq jeux en un, à cinq époques différentes, plus un challenge supplémentaire accessible uniquement à ceux qui auront triomphé des cinq précédents. Les graphismes sont « honnêtes » dans certains cas, réussis dans d'autres, les péripéties pleines d'humour font appel à toutes les sources possibles (Monty Python entre autres !), le démarrage est aisé dans tous les cas et ne



vous laisse pas bloqué dès le départ, (évidemment, plus vous avancez dans le cœur du jeu, plus le mystère s'épaissit). *Euréka* est donc loin de représenter une simple opération promotionnelle mais satisfaira amplement tous les amateurs. Un seul point nous laisse sceptique : Spid assure qu'il faudra des mois et des mois aux meilleurs joueurs pour triompher de l'ensemble des épreuves. Or, connaissant vos talents de spécialistes es-jeux sur micro ou consoles...

Le trésor du pirate. — Pénétrez dans la caverne des pirates, un trésor s'y trouve caché dans ses 42 pièces. Vous allez tenir le rôle d'un aventurier en quête de fortune. Vous ne disposez, dans ce jeu, que de six instructions, toutes relatives à votre déplacement : ouest, est, nord, sud, ainsi que haut et bas. Ne tapez sur le clavier que la

première lettre de ces mots et commencez vos recherches. Vous découvrirez avec surprise que cette caverne donne accès à des lieux inattendus : une colline, un lagon, etc. Montez et descendez dès que vous le pouvez. Quelques inscriptions vous aideront dans votre quête, si toutefois vous parvenez à en saisir le sens. Le trésor découvert, il faut maintenant ressortir. Ce n'est guère facile : le coffre est gros et les couloirs sont bien étroits et les pirates prennent un malin plaisir à vous dérober votre fortune pour la cacher à nouveau. Vous connaîtrez bientôt la caverne du pirate comme votre poche... (Cassette Free Game Blot pour *Oric 1*.)





Hareraiser 1 et 2. — Logiciel d'aventure ? Oui et non... Ici pas de monstres à éliminer pour avoir accès à de fabuleux trésors mais différents tableaux, aux maximes en anglais, parfois inquiétantes et toujours absconses, qu'il vous faudra noter puis mettre dans l'ordre avant d'en découvrir le sens caché. Les graphismes sont pauvres mais, comme leur rôle est ici tout à fait réduit, cela n'a pas d'importance. Les amateurs de jeux d'esprit seront comblés par la difficulté de ce logiciel qui a rapporté à son premier vainqueur la modeste somme de 30 000 livres — près de 300 000 F ! (Cassette Haresoft Ltd pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)



Heroes of Karn. — Traduit entièrement en français par la société Abak, *Heroes of Karn* fait partie des bons logiciels d'aventure ; de ceux qui ne se laissent pas dominer facilement tout en ne décourageant pas les joueurs par une trop grande difficulté. Vous incarnez l'Etranger, celui qui doit délivrer le royaume de Karn des forces obscures qui l'oppressent. Vous allez affronter les farouches gardiens qui retiennent prisonniers les héros de Karn : Beren le puissant, dernier roi de Karn maître de tous les oiseaux et escrimeur inégalé ; Istar le sage, grand philosophe et puissant magicien ; Haldir, roi des elfes, venus des forêts du nord ; le célèbre ménestrel ; Khadim le nain, sculpteur de pierre, petit par la taille mais grand par le courage...
Soyez vigilant, les problèmes vont naître très rapidement et seuls ceux qui dresseront une carte précise des lieux et feront preuve de la plus grande méfiance pourront sortir indemnes de cette aventure. Le vocabulaire est étendu et permet d'utiliser les phrases relativement sophistiquées : « Dis à Beren : attaquer dragon avec lance ». Le graphisme est réussi quoiqu'assez lent à apparaître, ce qui n'est pas forcément un défaut : mieux vaut tourner sept fois ses doigts sur son clavier avant d'entrer une instruction... (Cassette Interceptor Software pour *Commodore 64*.)

Golden baton. — Le bâton d'or, celui qui assurait à votre dynastie puissance et bonheur, a disparu. Nombreux sont ceux qui se sont aventurés sur les terres diaboliques, rares sont ceux qui en sont revenus. Héritier du trône, vous avez atteint votre majorité. Votre heure a sonné. Hélas, tout va mal, vous errez depuis des jours et des jours dans des forêts profondes. Vous avez tout perdu, épée, gants et nourriture. Soudain, dans un tas de feuilles mortes, un éclat ! Vous ramassez votre épée, enfin retrouvée ; le cœur raffermi, vous allez enfin pouvoir taillader ce buisson d'épines qui, à coup sûr, cache quelque chose et tuer le loup sauvage qui barre votre seule issue.
Mais arriverez-vous à pénétrer dans la cabane abandonnée ?
Graphismes efficaces qui changent agréablement de ceux rencontrés sur *Oric 1*, vocabulaire a priori peu étendu mais qui réserve des surprises (subtilités des chemins, sentiers, routes...), *Golden Baton* n'est pas facile à mener à son terme : ne vous laissez pas gagner par le découragement, il y a toujours une solution à ces problèmes. (Cassette Digital Fantasia & Channel 8 Software pour *Oric 1/Atmos*.)

Zimsalabim. — L'infâme sultan plénipotentiaire a pillé sans merci votre petit village de Zimsalabim. Il ne reste plus rien : eau, nourriture, blé, or : tout a disparu pendant

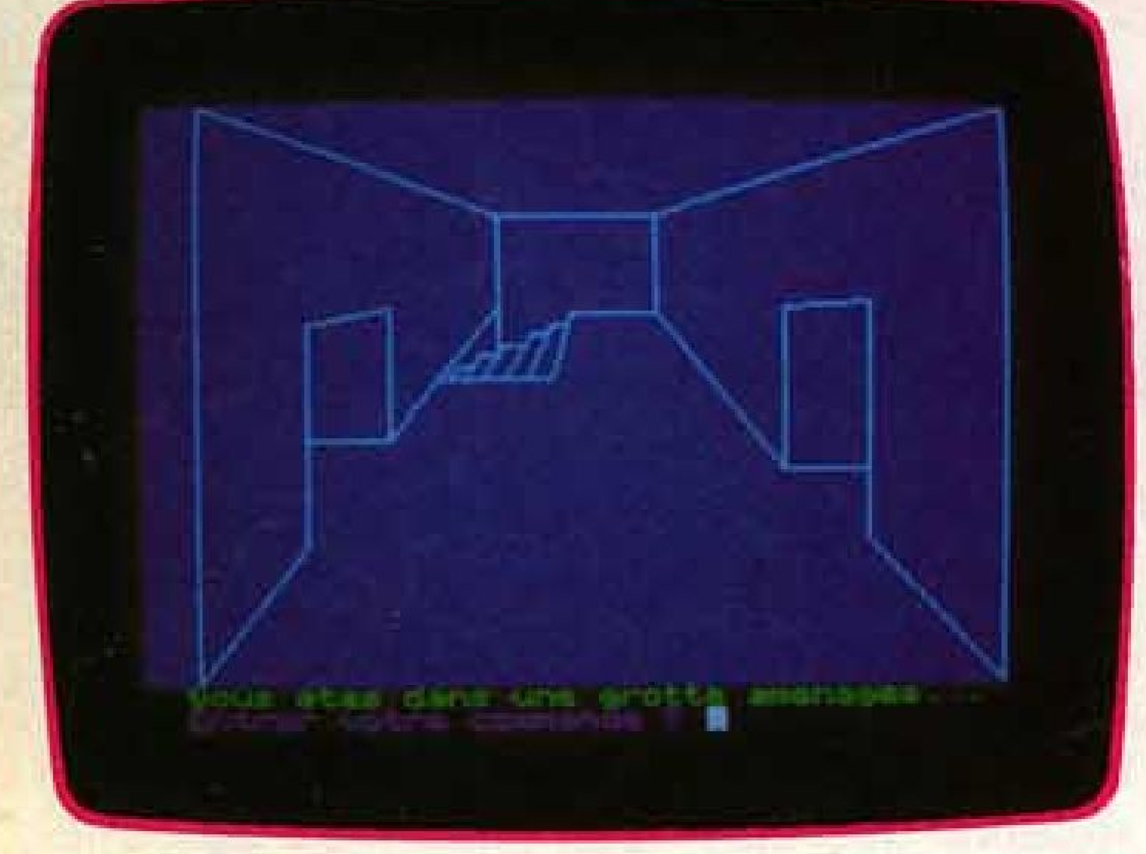


votre absence et les habitants de Zimsalabim, les Zimsalabinois eux-mêmes n'ont plus la force de parler. La situation est ▶

LA FILLE, LIGOTÉE ET NUE, GÎT DANS LES BAS-FONDS DU TEMPLE...

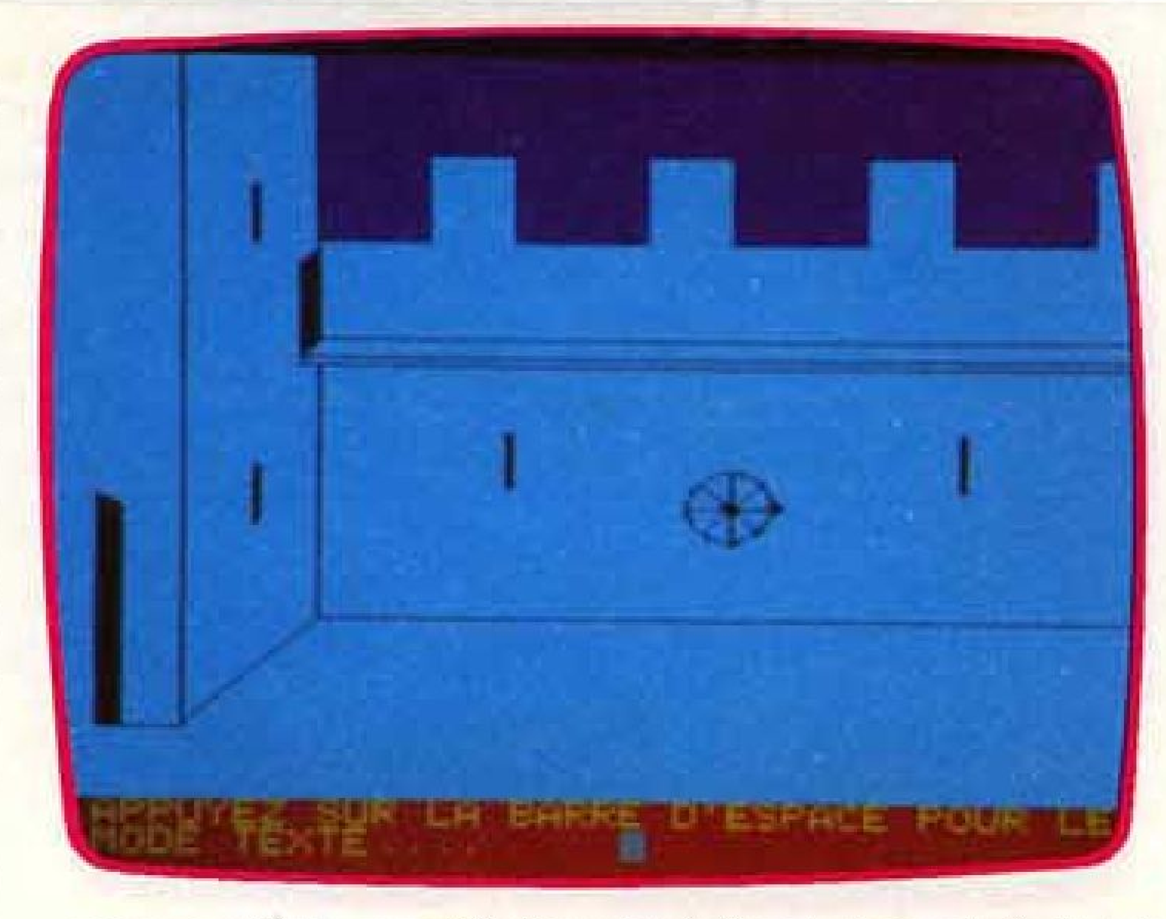
dramatique ! N'écoutant que votre courage, vous partez, seul, vers le palais du sultan : ça va chauffer ! Hélas, les portes du palais sont fermées à double tour. Vous arpentez le désert devant les hautes murailles. Un marché vous tend les bras, mais vous n'avez pas d'or pour y acheter quoi que ce soit. Un puits ? Qui dit puits, dit corde... Prenez-la, ça peut toujours servir. Allez jusqu'aux cavernes invisibles au loin mais attention aux pillards. Et n'oubliez pas, votre but ultime : la chambre du sultan et l'or qui y est entassé.
Graphismes réussis — vous vous voyez même en chair et en os et pouvez vous déplacer — mais communication difficile et parfois décourageante, *Zimsalabim* s'adresse davantage aux joueurs confirmés qu'aux débutants. (Cassette Melbourne House pour *Commodore 64*.)

Le mystère de Kikekankoi. — Déjà ancien, *le mystère de Kikekankoi,* comparé à certaines productions actuelles, vieillit bien. Votre quête ? Délivrer une jeune fille



retenue prisonnière par un savant fou qui rêve d'essayer sur elle quelques expériences diaboliques. De barque en delta plane, de médecin en chausseur, vous allez devoir tracer méticuleusement le plan de la cité et des chemins qui y mènent si vous voulez enfin découvrir votre inconnue qui gît, ligotée et nue, dans les bas-fonds du temple de Kikekankoi. Vocabulaire simple mais complet et en français, graphisme sans surprise, ce logiciel a remporté lors de sa sortie un vif succès et peut encore tout à fait enthousiasmer les amateurs. (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

Waidor. — Il était une fois... un petit village dominé par un château fort de sinistre réputation. Jamais personne n'osa pénétrer à l'intérieur de ses remparts menaçants. Pourtant, ce château hante vos rêves : huit trésors, rapporte la légende, y sont enfermés dans ses salles les plus secrètes. Huit trésors qui attendent celui qui aura l'audace ou la folie de les conquérir...
Graphisme agréable eu égard aux capacités de l'*Oric 1/Atmos* 48 K, vocabulaire complet et en français — mieux vaut jongler avec les synonymes pour s'en sortir —



casse-tête multiples qui font appel à tous vos talents d'aventurier, *Waidor* ne rebutera pas les débutants et séduira les joueurs confirmés. (Cassette IMS Software pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

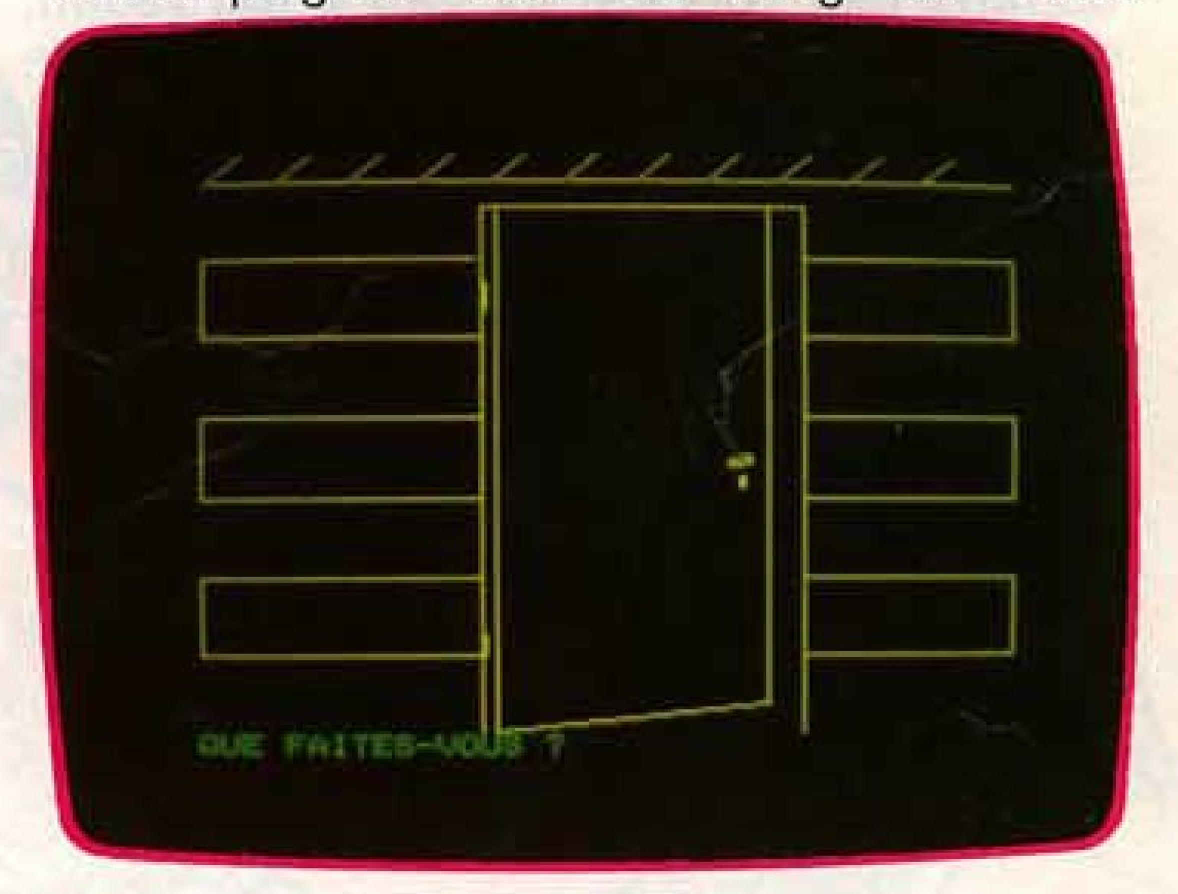
Lord of the Balrogs. — Oserez-vous affronter les couloirs sans fin de la citadelle du Lord of the Balrogs ? Six étages vous attendent, aux pièces regorgeant de trésors et de gardiens impitoyables qui réduiront à merci tous les aventuriers trops lents ou trop naïfs. Ce thème hyper classique n'est malheureusement pas soutenu par un scénario fertile en rebondissement. Le graphisme est d'une simplicité déroutante pour qui connaît les capacités du *C 64*. De plus le vocabulaire — réduit — mis à votre disposition, en anglais, ne se prête guère à un dialogue enrichissant... (Cassette Supersoft pour *Commodore 64*.)

L'aigle d'or. — Au fin fond de la Westphalie, un vieux château, presque en ruine, dresse ses donjons édentés. Enfin, vous voilà à pied d'œuvre, prêt à tout, pour conquérir l'aigle d'or qui, selon la légende, est caché dans ces ruines orgueilleuses. Avant de franchir les douves qui l'encerclent, vous avez pris la précaution de vous équiper, malgré les prix exorbitants pratiqués au village voisin.
Et l'exploration commence. Les pièces succèdent aux pièces ; des grilles barrent le passage ? Vous les forcez ; des oubliettes s'ouvrent sous vos pas ? Vous les sautez ou,



en cas de chute, grimpez avec votre corde. Soudain, un diamant bleu apparaît...
Excellent graphisme, action prenante, vocabulaire réduit puisque votre personnage se déplace et agit directement, *l'aigle d'or* est le précurseur d'une nouvelle gamme de logiciels d'aventure, qui seront de plus en plus réalistes, de plus en plus « vrais ». Une réussite indéniable. (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

Les aventures de Lilla et Jacky. — Volez au secours de votre femme ! Elle a été enlevée par les sbires du sultan et ne tardera pas à faire partie de son harem.
Du salon à la salle de bains, il est conseillé d'emporter tous les objets que vous trouverez. Vous voilà prêt, le moteur de la voiture tourne, « roulez » et l'aventure commence. Après avoir pris de l'essence à la station service, vous allez devoir affronter des situations des plus épiques. Les lieux que vous traversez ne sont pas toujours sans danger et vous devrez faire preuve de beaucoup de courage pour mener à bien cette mission. En ce qui concerne votre voiture, elle ne pourra certainement pas vous accompagner tout au long de votre



route. L'atout principal de ce logiciel est, sans aucun doute, la variété des lieux où se déroule l'action. Le vocabulaire est assez étendu et augmente lui aussi l'intérêt du jeu. Il est dommage que le graphisme, trop simpliste, ne soit pas toujours à la hauteur de la situation présentée.
Quoi qu'il en soit, si vous retrouvez votre femme avant qu'il ne soit trop tard, ramenez-la sans tarder à la maison. Elle a besoin d'être consolée. (Cassette Micropuce pour *Oric 1.)*

La Montagne magique. — Vos recherches dans divers parchemins anciens vous ont conduit à cette certitude : le Rouleau de la Sagesse se trouve caché au plus profond de la Montagne magique.
Vous devrez, bien sûr, établir un plan rigoureux. Mais les couloirs sont si tortueux qu'il est possible dans certains cas de quitter une pièce par le nord et de vous retrouver à l'est de la suivante.
C'est dans le labyrinthe que vous rencontrerez sans doute le plus de difficultés d'orientation. En effet, certaines directions vous ramènent directement dans la pièce que vous venez de quitter. Dans votre



VÊTU D'UNE ROBE MAGIQUE, L'HOMME SORT DU TUNNEL DES MORTS



piller votre ferme. Vous caresserez amoureusement votre bateau, le fidèle *Golden Dragon*, qui seul pourra vous emporter à la poursuite de vos ennemis, vous aidera à affronter dragons, serpents de mer et tempêtes et vous permettra de revenir, chargé de trésors et vainqueur de vos ennemis. Mais soyez patient. Ici pas de décisions hâtives ; seul un sens de l'observation développé vous permettra d'être constructif, aidé en cela par des graphismes agréables et un vocabulaire, en anglais, d'une richesse appréciable.
Il faut préciser que Level 9, l'éditeur du jeu, était jusqu'ici renommé pour ses logiciels purement textuels et qu'*Erik* utilise toutes leurs connaissances dans ce domaine. (Cassette Level 9 pour *Commodore 64*.)

Twin kingdom valley. — Plus de cent soixante-quinze écrans différents vous attendent dans *Twin kingdom valley*, un jeu d'aventure en anglais aux graphismes classiques aujourd'hui. Votre quête : l'or, l'argent et les diamants qui ont été cachés il y a bien longtemps dans les souterrains



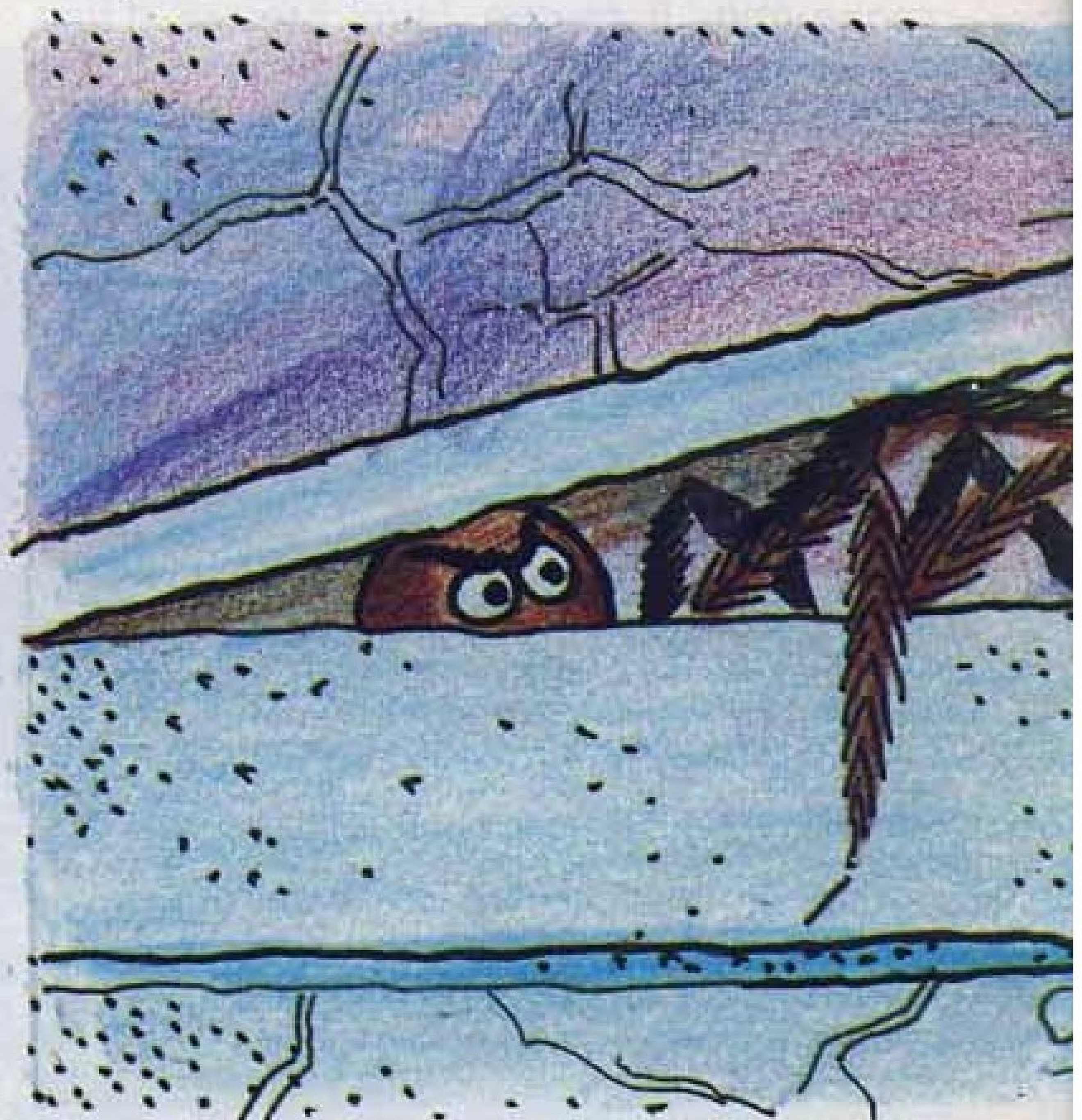
et précipices de la vallée des deux royaumes. Les amateurs des jeux de donjons et dragons retrouveront avec plaisir elfes et gobelins accompagnés de crocodiles, de gorilles et autres sympathiques bestioles animées à votre égard d'intentions assez peu charitables. *Twin kingdom valley*, outre ses graphismes et son vocabulaire simple et complet, séduira particulièrement les débutants par la facilité avec laquelle il est possible d'établir des cartes des lieux traversés et par la logique parfaite des actions à effectuer. Les combats sont également bien rendus et le suspense créé par les différents rebondissements — vous lancez par exemple une hache sur un singe pensant l'estourbir définitivement mais il s'en saisit au vol et vous attaque avec — rend l'action plus prenante encore. Très agréable. (Cassette Bug Byte Software pour *Commodore 64*.)

Le sceptre d'Anubis. — Archéologue renommé en voyage au Caire, partez en exploration dans les labyrinthes de la pyramide de Djeyser, tombeau du roi Aménophis II. Votre but est de retrouver le sceptre d'Anubis.



Vous possédez, au départ, un fusil, une torche et un décrypteur de hiéroglyphes. Parvenu à l'entrée de la pyramide, trois directions vous plongent dans un dédale de pièces. Plusieurs objets témoignent du passage de vos prédécesseurs : trois squelettes et bon nombre d'ossements divers, sans doute abandonnés là pour vous intimider. Mais aussi, une corde, des bottes, une clef... Si vous trouvez la lampe à huile et les allumettes avant que votre torche ne s'éteigne, vous êtes dès lors tiré d'un très mauvais pas.
Décryptez tous les hiéroglyphes et tâchez de vous plonger dans l'ambiance fantastique de cette pyramide.
Le Sceptre d'Anubis possède toutes les qualités nécessaires au bon jeu d'aventure. L'auteur a su y créer un climat qui entraîne l'imagination au-delà du simple jeu. Le vocabulaire varié proposé par l'ordinateur et énoncé clairement en début de partie donne à l'action une dimension intéressante. Quant au graphisme, c'est encore une réussite : chaque pièce est représentée en perspective, tous les objets présents y sont visibles. Certaines actions sont animées : par exemple, la pièce dont les murs se rapprochent et vous écrasent. Le déroulement de l'histoire se fait avec logique. Ce n'est jamais le hasard qui décide. (Cassette Micro programmes 5 pour *Oric 1*.)

The sands of Egypt. — Vous incarnez Lord Charles Buckingham III, le célèbre explorateur. Vous décidez de monter une expédition pour éclaircir les secrets de l'Egypte antique. Tout d'abord, il vous faut trouver de l'eau car la soif commence à nous tenailler. Pas facile du tout dans un tel désert. Prenez des points de repère en abandonnant un des objets que vous aurez ramassé. En effet, même avec l'aide de votre compas, l'uniformité du sable peut vous induire en erreur et vous faire tourner en rond.
Avant de découvrir la piscine remplie d'une belle eau potable, munissez-vous d'un récipient, vous n'allez tout de même pas perdre vos bonnes habitudes britanniques et boire à même la piscine ! La pelle vous permettra de creuser et de découvrir la loupe, indispensable pour allumer la torche

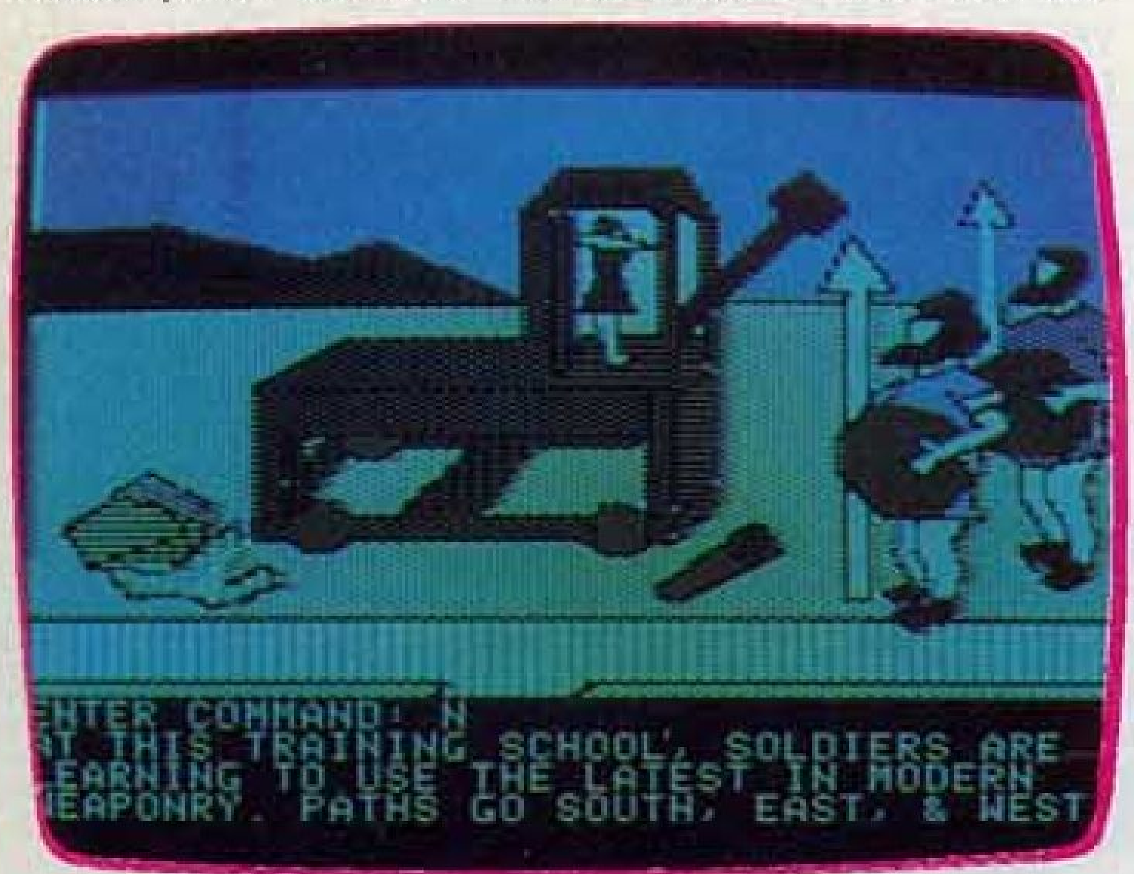


enduite d'huile de serpent (que voulez-vous, quand on n'a plus rien, il faut bien utiliser les moyens du bord). Vous pourrez alors pénétrer dans la pyramide et commencer vraiment vos recherches. Le dialogue, en anglais, est assez facile. Les graphismes, corrects, sont même agrémentés d'une certaine animation. La nécessité première qui consiste à découvrir de l'eau devient vite lassante. (Disquette Datasoft pour *Apple II*.)

La tombe du pharaon. — Vous voici de nouveau à la recherche d'un fabuleux trésor. L'étude de divers documents anciens vous a amené à la conclusion qu'un trésor fantastique est caché dans la tombe d'un pharaon. Vous préparez votre expédition et vous rendez rapidement sur les lieux. Vous vous trouvez maintenant dans une oasis située près de la fameuse tombe. Mais, avant d'y pénétrer, explorez davantage les environs. Vous y trouverez quelque chose d'intéressant, que, pourtant, vous laisserez sur place pour venir le récupérer un peu plus tard. Pour entrer dans la tombe, une seule solution : il faut bel et bien déplacer la pierre qui la recouvre, en dépit des protestations de l'ordinateur. Vous devrez absolument dresser une carte détaillée des lieux visités, avec les différents objets qu'ils

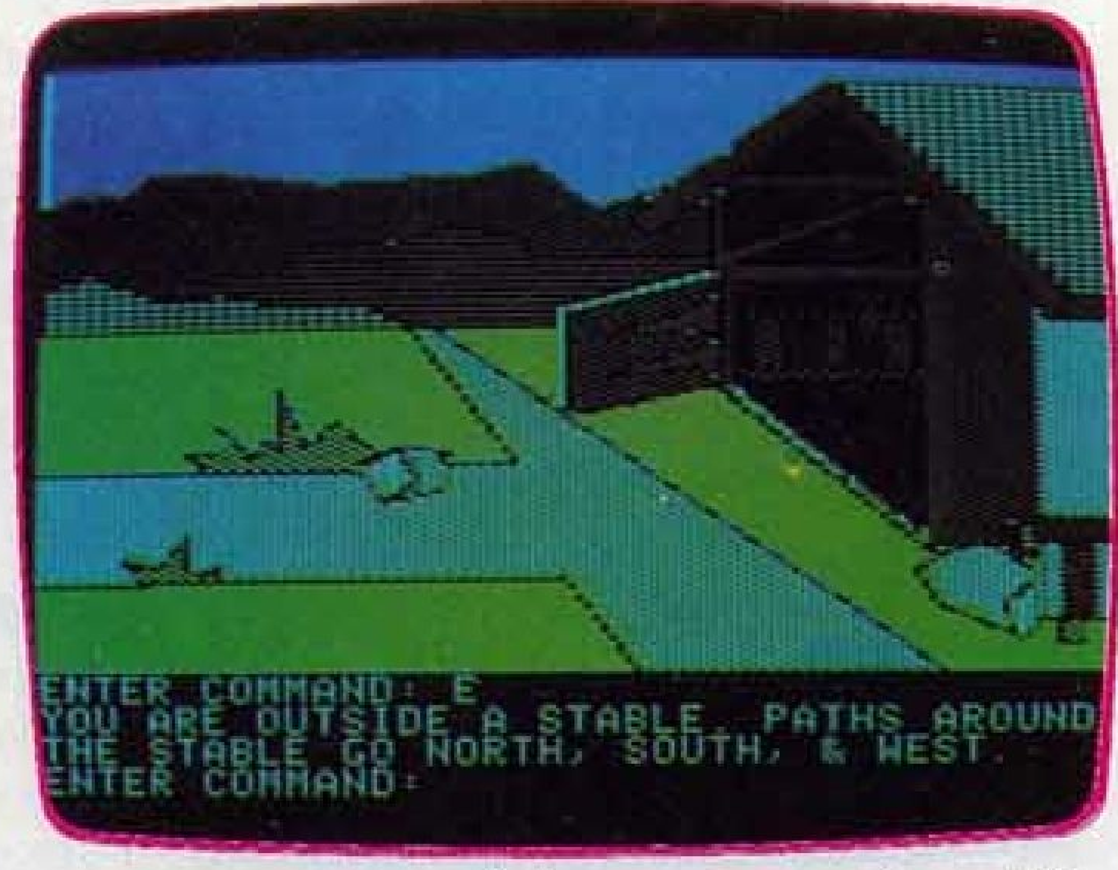
LE RAYON PI TRANSFORME LES CHEFS D'ÉTAT EN BANANES...

que, dans ces temps reculés, la vie d'un homme vallait bien peu de chose et que la moindre entorse aux règles strictes de l'époque peut vous conduire tout droit à la mort. Votre mission consiste à signaler aux Persans, vos amis, quand et comment prendre cette ville. Pour cela, vous devrez bien sûr commencer par réussir à passer les murs de la cité. Dans votre entreprise, vous rencontrerez différents personnages dont certains pourront vous être utiles. Il faudra donc évaluer correctement le risque à chaque fois. Vous serez ainsi amené à voir Daniel (ce programme étant basé sur le livre biblique de Daniel). Il est fortement déconseillé d'approcher les lépreux sous peine de contracter à votre tour la maladie, sachant qu'il n'existait encore aucun traitement à cette époque. De même, n'essayez pas systématiquement de descendre dans les trous car, dans certains cas, la chute que vous ne manqueriez pas de faire serait fatale. Enfin, si vous accédez au temple, n'omettez surtout pas de vous plier au rite dû à l'idole comme les



autres, où il vous en coûtera. Dressez la carte des lieux visités pour vous y retrouver. Dans certains cas, un chemin qui partait à l'est, par exemple, peut très bien bifurquer au nord et vous conduire ainsi au nord-est. Il faudra en tenir compte dans votre plan. Les dialogues avec l'ordinaeur sont établis sur le format classique : un verbe et son complément. Le vocabulaire est assez étendu. Ce jeu d'aventure, en anglais, est intéressant, d'autant qu'il est servi par de bons graphismes auxquels s'ajoutent parfois animation et bruitages. (Disquette Davka Corporation pour *Apple II*.)

The philistine ploy. — Vous vous trouvez sur les collines de Judée, près de mille quatre cents ans avant Jésus-Christ. Juif errant, vous êtes à la recherche de fabuleuses richesses. Pendant toute votre enquête,



vous serez poursuivi par un guerrier philistin. Il sait que vous êtes à la recherche du trésor et espère pouvoir s'en emparer tout seul. Vous trouverez sur votre chemin différents objets, la plupart très utiles. Mais certains ne feront qu'attirer le redoutable Philistin. Même si vous êtes équipé d'une épée et d'un bouclier, le combat risque de tourner court pour vous. De même n'essayez pas de tuer le lion qui se trouve dans les sous-sols de la hutte. Ses dents et ses griffes sont acérées et il sait fort bien s'en servir.

Le roi Eglon connaît quatre indications capitales pour localiser le trésor. Mettez-vous tout de suite en quête de son château, si vous ne voulez pas arriver trop tard.

Le vocabulaire du jeu, en anglais, est assez complet et permet de dialoguer sans fatigue.

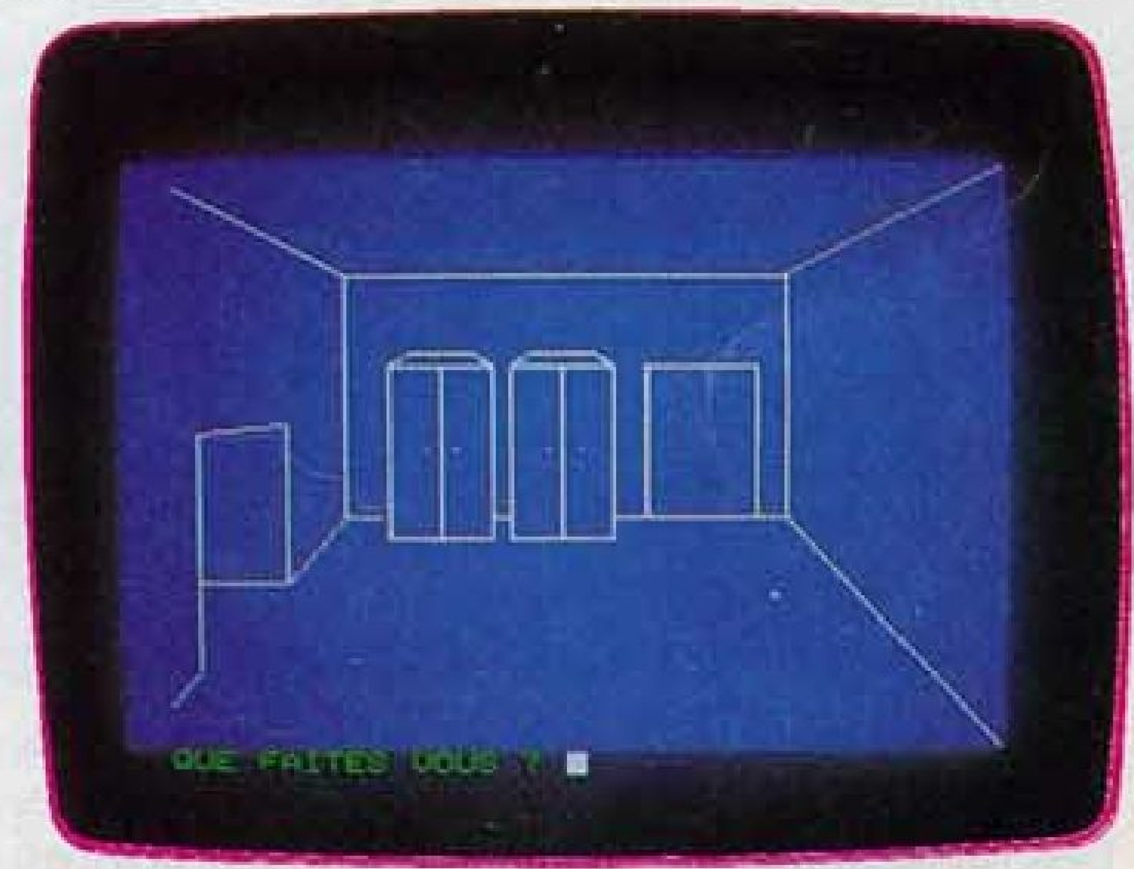
Vous n'avez droit qu'à cinq cents actions pour retrouver et faire valoir vos prétentions sur le trésor.

Les graphismes sont bien faits, agrémentés par moments d'animations et de bruitages. Un bon jeu d'aventure. (Disquette Davka Corporation pour *Apple II*.)

Mission impossible. — Sur une musique rappelant la fameuse série américaine du même nom, l'ordinateur vous dicte votre mission : vous devez voler les plans du nouveau missile SX I dont la surpuissance risque de perturber les équilibres stratégiques établis. Le lieu de vos recherches est la centrale où est actuellement testé le SX I. Après vous y être discrètement introduit, vous devez en visiter les moindres recoins. Outre les salles ayant trait à la fabrication d'armes de guerre, vous découvrirez des pièces bien plus ordinaires : cuisine, dortoir, etc. Méfiez-vous : les objets les plus courants ne sont pas toujours aussi inoffensifs qu'ils en ont l'air.

En vue de votre visite, les possesseurs actuels du SX I ont piégé leur propre bâtiment. Par exemple, ce four qui, à peine ouvert, décharge sur vous des radiations mortelles. Méfiez-vous de même des sentinelles. Elles ont l'oreille fine et n'apprécient guère les espions. N'oubliez pas de vous munir d'un plan précis de la centrale. Cela vous évitera peut-être de déboucher au beau milieu d'une salle de tir !

Mission impossible ou pas, la chance tient une place importante dans ce jeu d'aventure. Le dialogue avec l'ordinateur est assez riche. Vous pouvez vous exprimer par

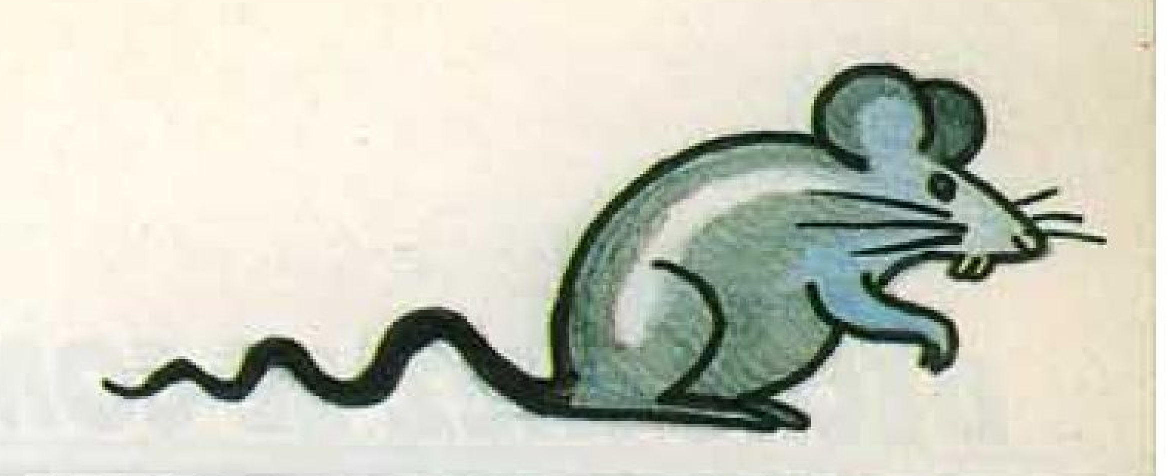


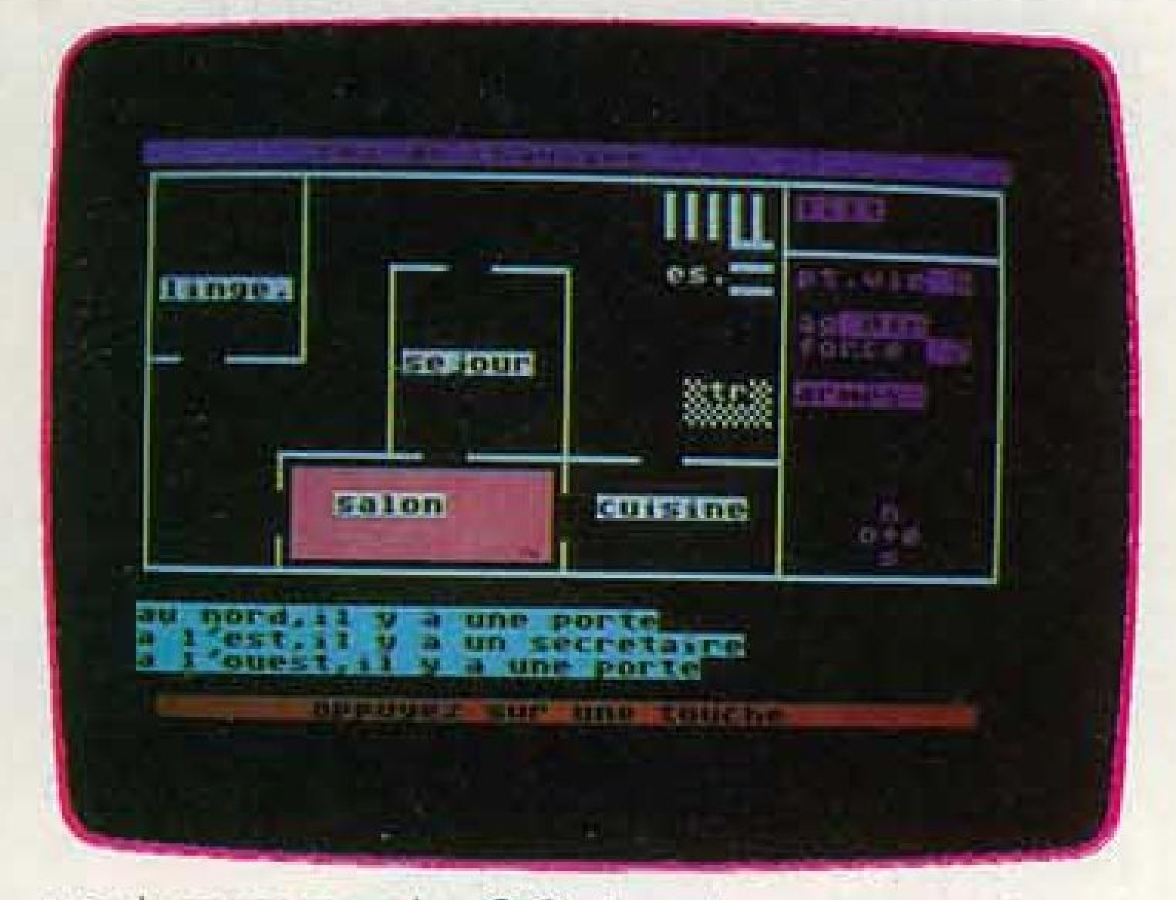
verbe seul, verbe plus nom ou encore verbe, nom et adjectif. Le graphisme est simple et dénudé. Quant au bruitage, il est aussi discret que votre enquête ! (Cassette No Man's Land pour *Oric 1*.)

Série noire. — Comme son nom l'indique, voici un jeu d'aventure policière. Si vous jouez seul, votre rôle consiste à trouver le plus d'argent possible. Pour le jeu collectif (six joueurs au maximum) chacun doit établir et remplir un contrat concernant sa mission. Pour cela, répondez aux trois questions suivantes : Qui voulez-vous tuer ? Qui





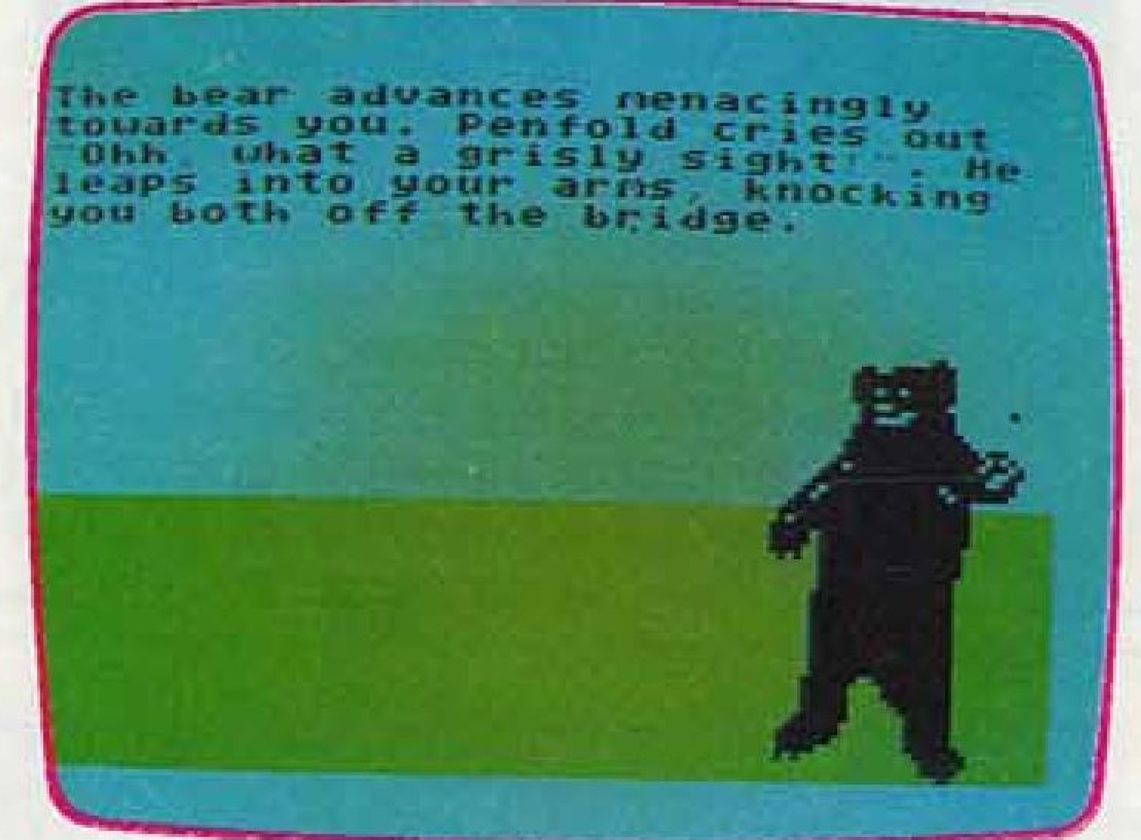




voulez-vous voler ? Qui voulez-vous embrasser ? Mais attention ! Vos partenaires ne doivent pas connaître votre réponse. L'action se déroule dans une maison de trois étages.

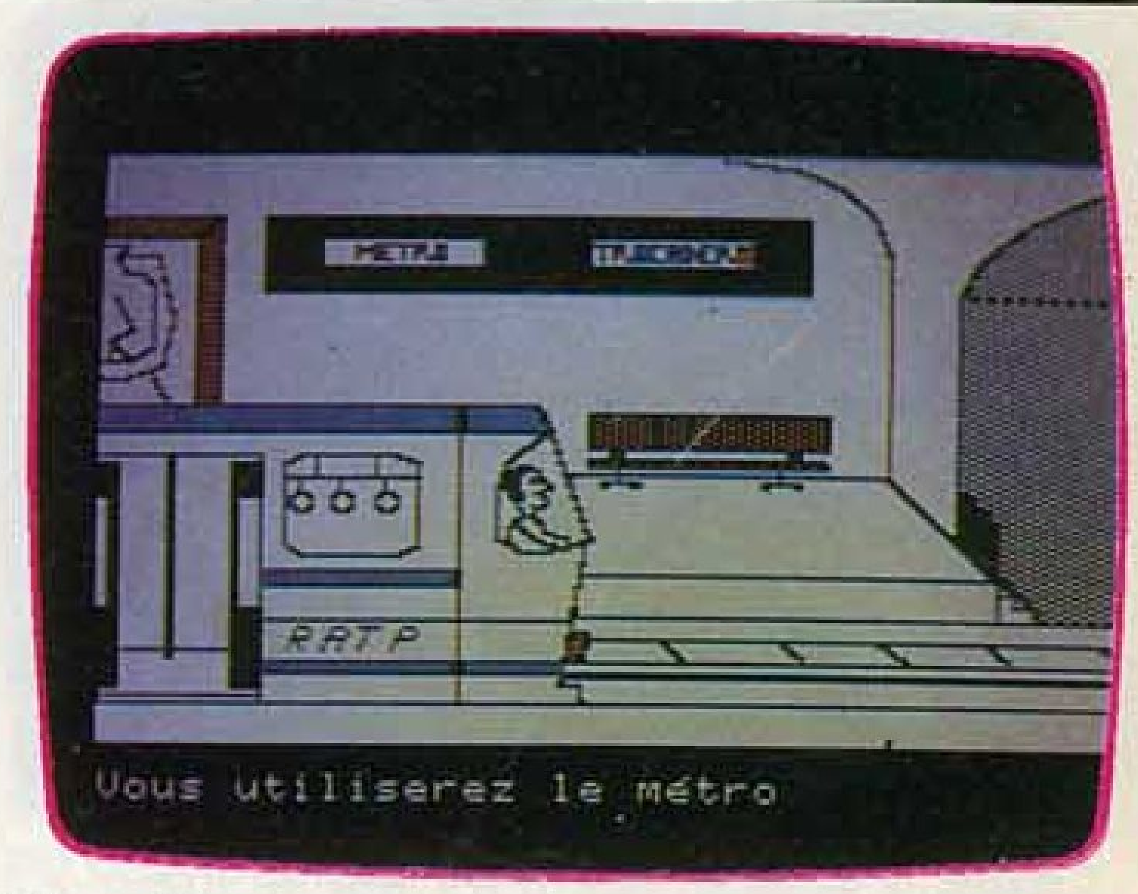
Du rez-de-chaussée, vous accédez à la cave. Celle-ci n'est en fait qu'un labyrinthe dont il n'est pas facile de ressortir. Sur l'écran figure un plan précis des lieux ainsi qu'un tableau où s'affichent vos points de vie, vos armes, votre force et le montant de votre fortune. A chaque tour, vous avez droit à un déplacement et à une action. Lorsque vous entrez dans une pièce, les autres joueurs doivent s'éloigner de l'écran afin de ne pas profiter de vos découvertes. L'ordinateur vous vient en aide dès que vous le désirez en ce qui concerne les commandes possibles, la liste des objets trouvés ou le rappel du contrat à remplir. Vous pouvez de même, pour 100 francs, connaître l'emplacement du prochain objet à découvrir. Signalons aussi cinq degrés de difficulté possibles et la possibilité de faire varier le nombre d'objets mis à votre disposition. Un jeu palpitant. (Cassette Micro Application pour *Commodore 64.)*

Danger mouse in the black forest chateau. — Vous êtes la souris Danger, le meilleur agent secret de tout l'univers. Votre chef, le terrrible colonel K, dirige un département de services si secrets que même lui n'en connaît pas le nom. Il compte sur vos talents et sur ceux de votre inséparable compagnon, Penfold. En effet, de sombres choses se trament dans le monde. Depuis déjà quelque temps de nombreux chefs de gouvernement ont été touchés par un mystérieux rayon Pi qui les transforme en bananes. Il va sans dire que cela n'est pas sans poser quelques problèmes pour la conduite des affaires publiques. A vous d'éviter le désastre. Fort heureusement, l'endroit d'où surgit le rayon maléfique a été localisé au cœur de la forêt noire, dans un endroit sinistre. Pourtant, n'écoutant que votre devoir, vous acceptez la mission (de toutes façons, mieux vaut ne pas penser à ce que vous aurait réservé le colonel en cas de refus de votre part). Vous montez à bord de votre voiture volante et vous vous rendez d'une traite sur les lieux, atterrissant dans une petite clairière au milieu de la redoutable forêt. Commencez par explorer les lieux avant d'aller plus avant. Notez bien les différents objets disponibles car vous ne pourrez pas en ramasser plus d'un à la fois. Ce qui vous oblige à des aller-retours pour récupérer l'instrument dont vous avez



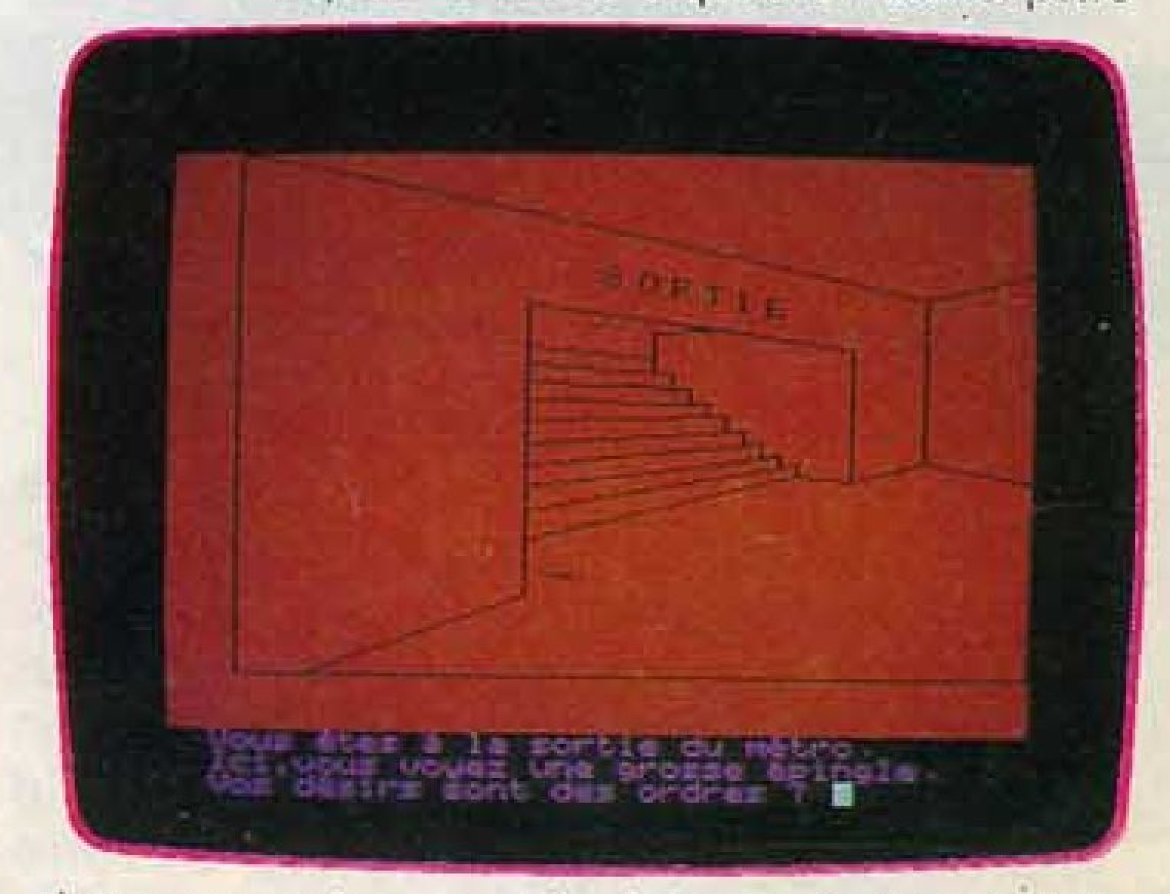
besoin. Le dialogue, en anglais, s'effectue très simplement grâce à un système d'options qui évite toute recherche vaine de vocabulaire. Les graphismes sont agréables. Ce logiciel, très amusant, est à réserver en priorité aux jeunes aventuriers, qui pourront retrouver ici le héros de leur dessin animé préféré. (Cassette Sparks pour *Spectrum* 48 K.)

L'enlèvement. — Vous incarnez le célèbre détective new-yorkais Michael Alan. Vous avez été contacté par Mr. Kadok, le milliadaire texan bien connu. Le pauvre homme est dans tous ses états. Aujourd'hui même, sa fille bien-aimée, Guewdoline, vient d'être enlevée par d'infâmes ravisseurs, à quatorze heures, aux Champs-Elysées. Les ravisseurs exigent une rançon de 500 000 dollars pour sa libération. De plus, ils ont interdit à Mr. Kadok de faire appel à la police s'il veut retrouver sa fille saine et sauve. Ce brave homme est prêt à tout pour sortir sa fille des griffes de ces ignobles individus, mais avant de payer la rançon il a pensé à utiliser vos talents pour retrouver les ravisseurs et leur faire payer



cher leur audace. Il laisse un chèque de 5 000 dollars pour couvrir vos frais. Commencez par explorer votre bureau, vous y trouverez différentes choses intéressantes. Une fois dehors, allez à la banque pour déposer votre chèque. N'oubliez pas de prendre aussi de l'argent français pour pouvoir payer vos dépenses une fois arrivé à Paris. Vous vous y rendrez rapidement, en Concorde, pour perdre le moins de temps possible. N'omettez pas de déposer votre revolver avant de monter dans l'avion ; les contrôles policiers sont assez stricts et vous risqueriez fort de vous faire arrêter comme un vulgaire malfaiteur. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en français. Le vocabulaire est assez étendu et permet une relation facile. Ce jeu de détective est intéressant et ses graphismes agréables rehaussent encore sa qualité. (Disquette C.I.L. pour *Apple II.*)

Terminus, tout le monde descend. — Humour et décontraction pour ce logiciel français qui vous lance, vous le célébrissime agent 17, à la recherche de documents d'une importance vitale. Mais attention, votre habileté proverbiale ne doit pas vous faire mésestimer les dangers qui vous guettent, dès que vous aurez accepté cette mission. L'ordinateur, narquois pour ponctuer vos actions « intelligentes » — que peut-on faire face à une porte qui refuse obstinément de s'ouvrir lorsque l'on a trouvé par terre une grosse épingle ? — n'hésitera pas à vous expédier sans pitié



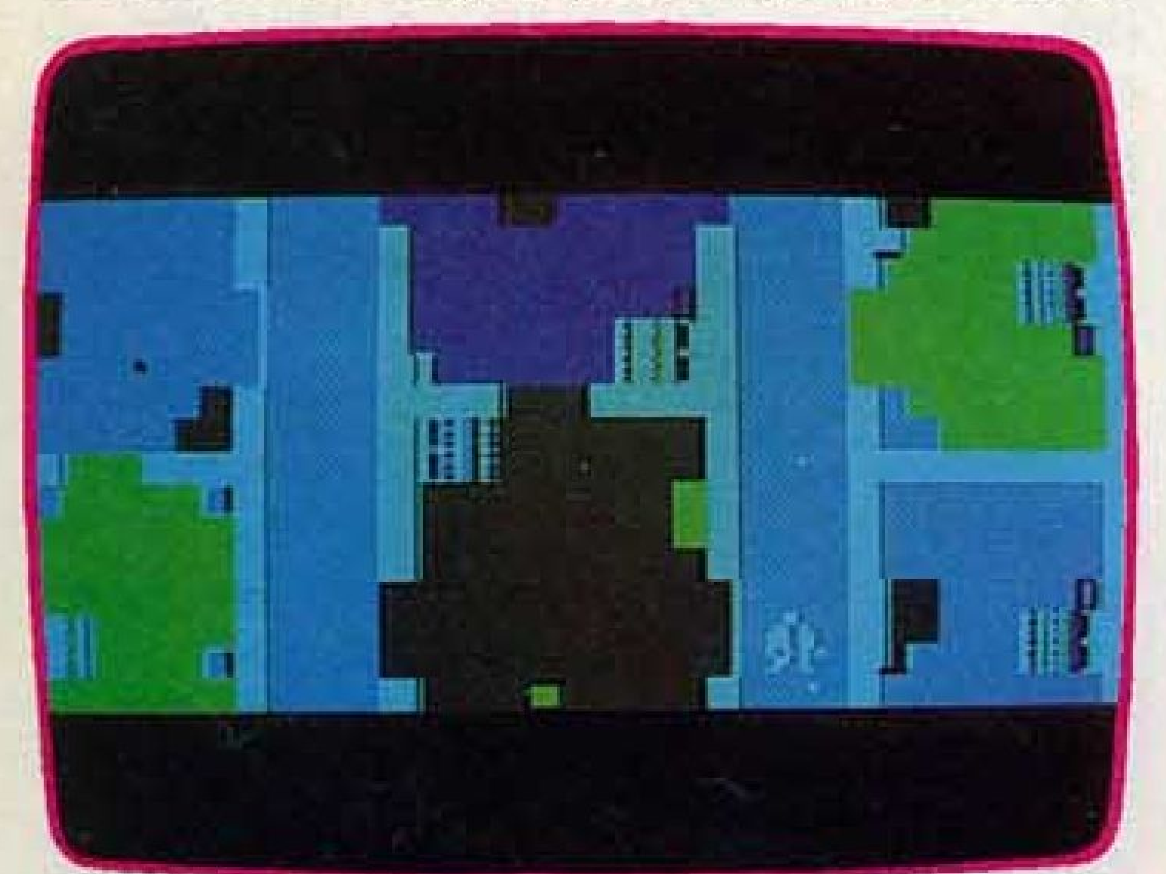
dans un autre monde à la moindre défaillance. Et ce n'est pas la peine de vous mettre en colère, vous en seriez pour vos frais ▶



DÉCROCHEZ LE COMBINÉ, DITES « ZORCH » ET QUI VIVRA VERRA...

et obligé de lui présenter vos excuses... Le graphisme n'est pas d'une beauté inoubliable mais se révèle amplement suffisant pour créer une ambiance, aidé en cela par des bruitages tout à fait convaincants. Le vocabulaire mis à votre disposition est également adapté au niveau du jeu, ni trop simple, ni trop difficile. (Cassette Ere Informatique pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

Murder on the *Zinderneuf*. — Bienvenue à bord du luxueux dirigeable, le *Zinderneuf* ! Londres-New York : la traversée s'annonce calme d'autant que vous bénéficiez d'un temps particulièrement clément. Mais, des seize passagers qui ont embarqué avec vous, il n'en reste maintenant plus que quinze. Le *Zinderneuf* est à douze heures de route de NewYork, douze heures au cours desquelles vous aurez à résoudre l'énigme et démasquer le meurtrier du seizième passager. (En temps réel : trente-



six minutes de jeu.) Vous incarnez l'un des huit détectives possibles. Chaque détective possède des qualités particulières mais souffre aussi de lacunes que vous apprendrez à connaître. Le disparu et l'assassin sont à chaque fois différents, d'où la grande variété des enquêtes.
Comme tout détective qui se respecte, l'interrogatoire des suspects pourra se révéler capital.
Une fois que vous aurez recueilli suffisamment d'éléments, vous pourrez tenter d'accuser quelqu'un. Si vos preuves sont solides, il se confessera. Dans le cas contraire, vexé, le suspect refusera de parler pour tout le reste du jeu. Si votre enquête tourne court et que vous n'avez pas découvert le meurtrier une fois arrivé à New York, il vous reste encore la possibilité de formuler une ultime accusation. La police fera son enquête et vous dira si vous êtes dans le vrai. Mais, attention, en cas d'erreur, votre réputation de génial détective risque fort d'en souffrir. Le dialogue en anglais s'effectue sans problème. Un très bon jeu d'enquête policière aux graphismes un peu trop succincts. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II*.)

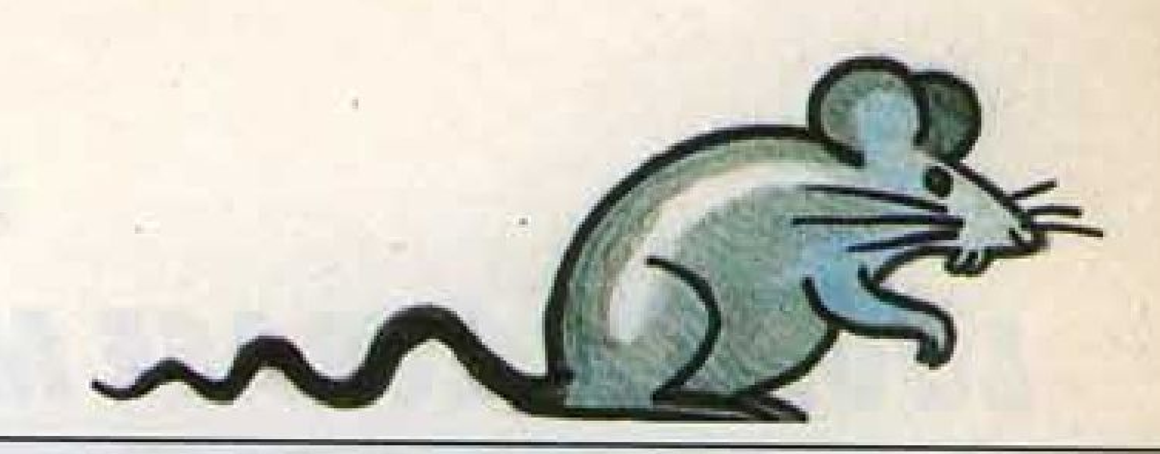
Masquerade. — Célèbre détective privé, vous avez de nombreuses réussites à votre actif. Pourtant, cette fois, l'affaire semble vous échapper totalement. Vous êtes sans



nul doute tombé sur le cas le plus difficile de votre carrière. Pour réussir à mener à bien votre enquête et à démanteler le redoutable gang, il vous faudra un peu de logique, beaucoup d'imagination, la plus débridée possible, et de nombreux coups de téléphone à vos amis, car ce jeu est quasiment irréalisable tout seul. Ainsi, pour découvrir l'entrée du souterrain de l'hôtel, seule issue à peu près sûre, vous devrez vous rendre à la cabine téléphonique à 6 h 05, décrocher le téléphone et dire « Zorch » au combiné. Quelques instants avant l'explosion qui va détruire l'hôtel, vous allez appuyer sur le bouton de la mystérieuse boîte trouvée sur le cadavre du tueur. A ce moment précis, une trappe s'ouvre, vous permettant enfin d'accéder aux sous-sols de l'établissement. Méfiez-vous des ascenseurs car les révisions sont loin d'être faites régulièrement et un accident est si vite arrivé. Il faudra aussi trouver l'entrée du zoo et c'est là que se situe le nœud de l'intrigue.
Contrairement aux autres jeux d'aventure, un même objet pourra ici vous être utile pour des fonctions très différentes. Le dialogue a lieu en anglais et le vocabulaire se montre assez étendu. Ce jeu est l'un des meilleurs logiciels d'aventure sur ordinateur et certainement le plus loufoque. Vu sa difficulté, il est surtout réservé aux joueurs chevronnés, auxquels il donnera encore bien du fil à retordre. Ses graphismes, de toute beauté, lui confèrent une allure de bande dessinée. Un must. (Disquette Phoenix Software pour *Apple II*.)

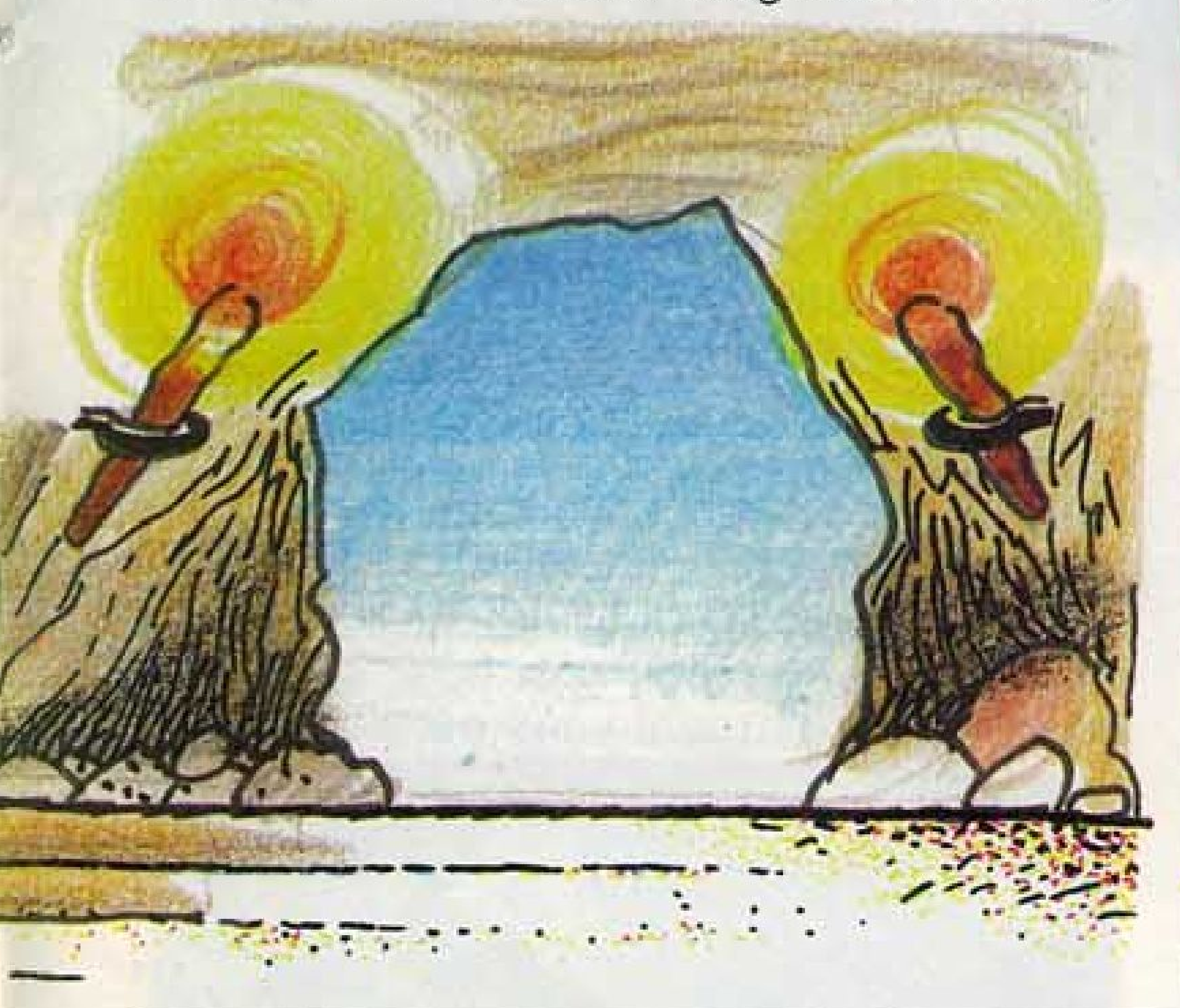


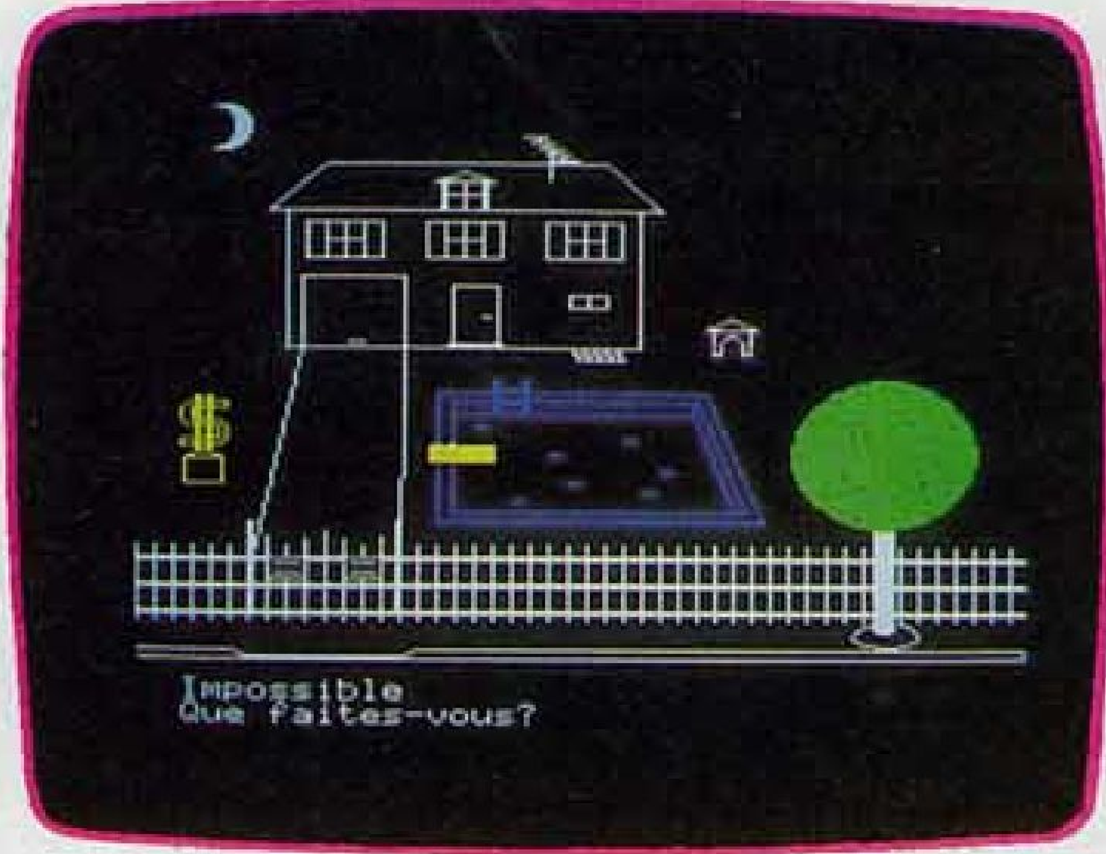
Sherlock. — Vous voici dans la peau de Sherlock Holmes, le fameux détective. Vous vous trouvez dans votre appartement en compagnie de votre fidèle ami, le docteur Watson. La nuit dernière, deux amies proches, Mrs Brown et Jones, ont été assassinées à leurs domiciles respectifs, apparemment avec la même arme. Vous ne pouvez laisser demeurer ce mystère plus longtemps.
Imaginez la tête que fera Lestrade lorsque vous lui apporterez la solution !
Vous commencez à vous mettre en route. Veillez toujours à vous munir d'assez d'argent pour payer vos déplacements en taxi ou en train, les deux seuls moyens de locomotion mis ici à votre disposition. De toutes façons, vous pourrez en emprunter à Watson.
Le dialogue en anglais ne pose aucun problème, le programme acceptant des phrases très complexes et un vocabulaire particulièrement étendu. En théorie, des graphismes complètent la description de chaque lieu visité, mais nous n'avons pas réussi à les obtenir sur la version utilisée

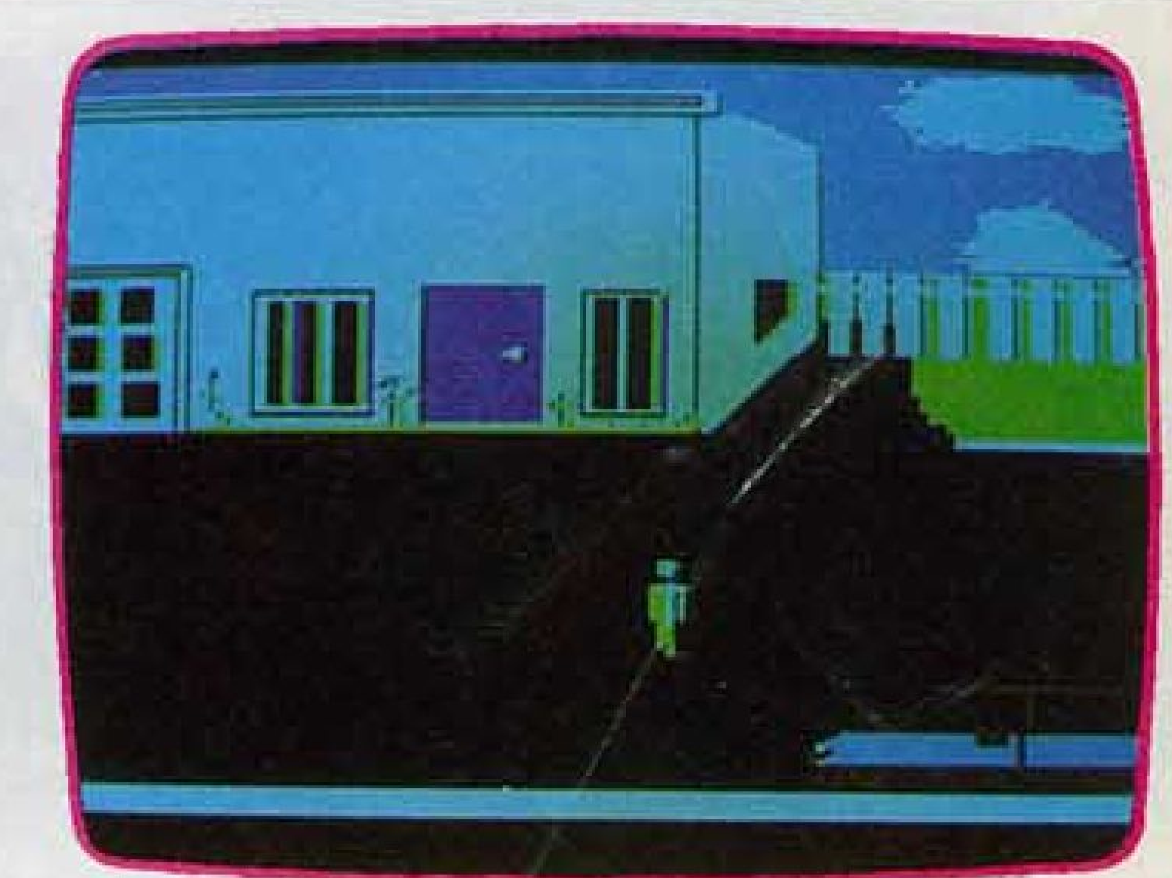



pour ce test. Un très bon jeu de détective. (Cassette Melbourne Software pour *Spectrum 48 K.)*

Arsène Lapin. — « Heureux qui comme Arsène réussit un beau casse... » Ainsi débute le poème qui est censé vous aider à pénétrer dans la villa qui hante vos rêves de cambrioleurs. Mais n'allez pas trop vite, sélectionnez d'abord soigneusement le

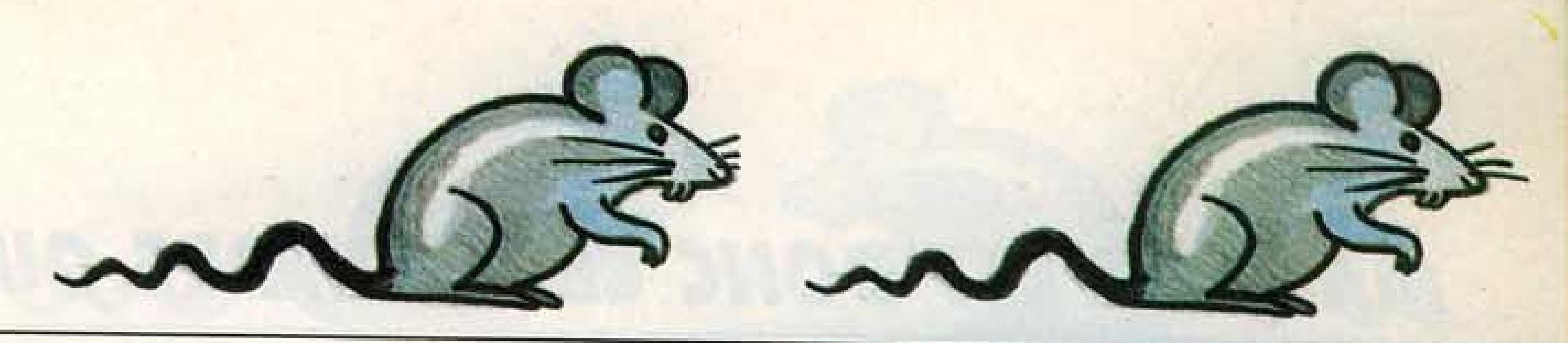






matériel dont vous allez avoir besoin ; pince-monseigneur, bien sûr, mais aussi canigou pour les chiens de garde ou pompe pour... à vous de le découvrir !
Graphisme et vocabulaire sont corrects mais l'ordinateur, comme dans la plupart des jeux sur *Oric 1*, n'accepte pas plus de deux mots pour effectuer près de 400 actions différentes. (Cassette Infogrames pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

Profession détective. — La famille Pallajet, de Villefranche-sur-Mer, vous appelle. Celle-ci vous annonce que Lily, le dauphin acrobate du parc d'attractions, a disparu. Les Pallajet ont déjà fait appel à la police, mais celle-ci ne parvient pas à trouver le moindre indice. Vous disposez, au départ, d'une liste de huit suspects. Pour chacun, il vous sera possible de connaître son adresse, son jour de sortie et son numéro de téléphone. La notice du jeu vous fournira aussi une rapide biographie de tous ces suspects. Vous verrez que chacun a de bonnes raisons de voler ou de faire disparaître Lily. Pourtant, il n'y a qu'un seul coupable. Lorsque vous questionnez un suspect, celui-ci met fin à l'entretien après une ▶





nier. Vous y parviendrez soit par la guerre, en envoyant vos troupes vers le nord, dans les plaines du désespoir pour s'emparer de la citadelle d'Ushgarak, d'où Mortnoire commande ses hordes maléfiques (vous y guiderez plusieurs personnages en même temps dont certains agissent isolément et d'autres commandent une armée). Soit vous vaincrez en envoyant votre fils Morkin à la tour sombre avec pour mission de détruire la Couronne de Glace, source du pouvoir de Mortnoire. Seul votre fils peut résister au froid mortel de la couronne car sa mère était une fée.
Le dialogue avec l'ordinateur ne s'effectue pas avec des mots mais en choisissant l'une des nombreuses options proposées, variables avec la situation. Les graphismes sont bien finis et près de trente mille images différentes peuvent être générées par le programme. Un très bon jeu (en anglais, mais il devrait bientôt être traduit), qui stupéfie par ses innombrables possibilités. (Cassette Beyond pour *Spectrum* 48 K.)

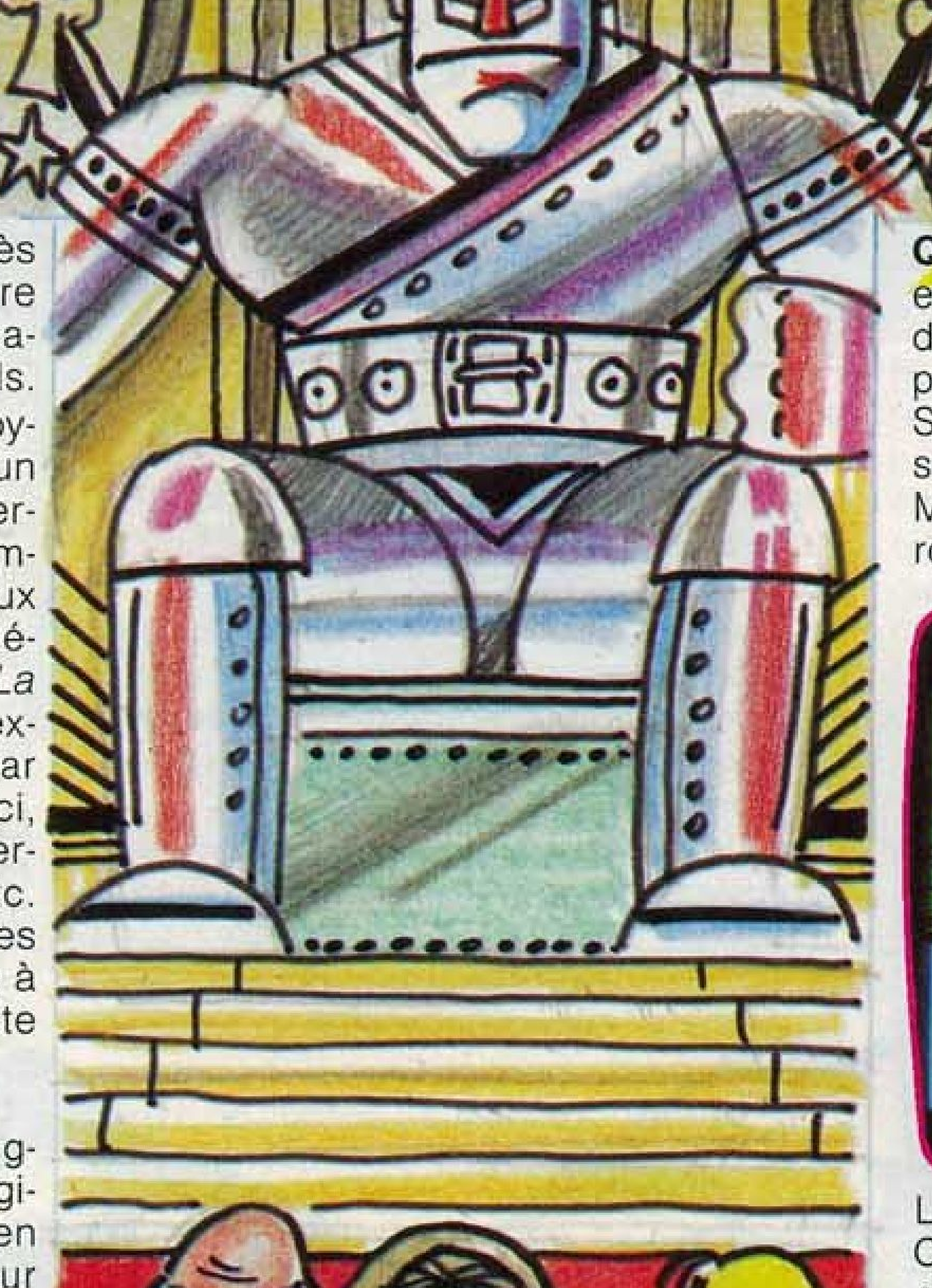
Tyrann. — Voici un jeu de rôle et d'aventure qui vous emmène dans le village médiéval de Golanur. Six personnages, créés en début de partie, vont agir sous vos ordres. Votre équipe constituée, il faut l'armer et la protéger. Envoyez vos personnages un par un dans l'échoppe. Leur fortune varie selon leur caste : il est parfois nécessaire de regrouper l'argent de deux d'entre eux pour en armer un troisième. Pour ce qui est de l'aventure, deux niveaux de jeu sont proposés : sur la face A de la cassette, un labyrinthe à neuf niveaux vous permettra de vous entraîner et de faire la connaissance de monstres tous plus meurtriers les uns que les autres.
Lorsque l'équipe aura atteint, en moyenne, le onzième niveau d'expérience, la face B



la plongera dans le secret de Tyrann, but véritable du jeu. Dans un labyrinthe bien plus étendu que le précédent, vous découvrirez alors des sorts nouveaux dont il faudra pénétrer le sens. Ne laissez pas trop diminuer vos points de vie. Le grand alchimiste peut aisément vous remettre sur pied mais ses tarifs sont à la hauteur du service qu'il vous rend. Un jeu captivant. (Cassette Norsoft pour *Oric 1.*)

La citadelle. — Jeu de rôles cent pour cent textuel, *La citadelle* décevra les amateurs du déjà célèbre *Aigle d'or*. Pourtant, ce ▶

MAIS OÙ EST DONC CETTE PIERRE QUI CHANGE LE PLOMB EN OR ?



type de logiciels, qui connaît un vif succès dans les pays anglo-saxons, peut séduire tous ceux dont l'imagination aime à vagabonder en compagnie d'elfes ou de trolls. Votre but sera de trouver l'entrée d'un labyrinthe souterrain dans lequel est caché un trésor inestimable. Pour guider votre guerrier, vous disposez de 260 mots de commandes que vous entrerez deux par deux selon la célèbre règle verbe plus complément. Et c'est là le principal défaut de *La citadelle* : dans les derniers logiciels textuels anglais, il est possible de dialoguer par l'intermédiaire de véritables phrases et ici, il est frustrant de rester au niveau des éternels « combat monstre », « va nord », etc. Restent cependant la grande variété des scènes et un nombre d'ennemis propre à décourager les plus téméraires. (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos* 48 K).

The Standing stones. — Il y a fort longtemps Merlin, le puissant mais naïf magicien, organisa un grand banquet en compagnie de tous ses compagnons. Il leur offrit les mets les plus recherchés et les vins les plus fins. Après quelques heures, tout le monde dormait, repu et la soif largement étanchée. Tout le monde excepté Kormath, le traître. Profitant du sommeil des gardes, il s'empara de tous les objets de valeur qu'il put trouver.
La colère de Merlin à son réveil fut terrible. Il lança maints et maints sorts mais rien n'y fit. Son plus grand souhait était de récupérer le Graal.
Votre personnage est doté de cinq caractéristiques : le courage, capital pour les combats, l'intelligence, très utile pour jeter des sorts de magicien, la piété pour les sorts de clerc, l'agilité et enfin un montant des points de vie.
Dressez un plan minutieux du labyrinthe car il est assez complexe. Au début, vous aurez tout intérêt à n'effectuer que de rapides incursions dans le donjon et en ressortir ensuite. En effet, une fois dehors, vous guérirez immédiatement de vos blessures et des empoisonnements. Dans certains cas, l'esprit de Lancelot peut vous venir en aide et repousser vos agresseurs sans que vous ayez à combattre.
Certains monstres pacifiques vous offrent même un présent tandis que d'autres peuvent être soudoyés avec un peu d'or.

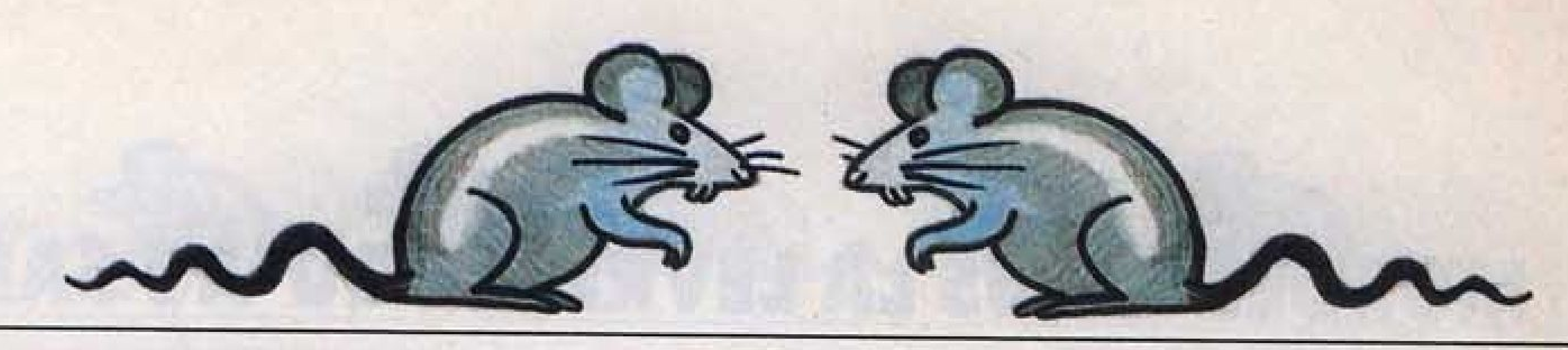


Un jeu de rôle, en anglais, très intéressant, mais dont nous regrettons les graphismes des monstres, trop sommaires. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II*.)

Questron. — Le royaume de Questron est en grand danger : Mantor le sorcier envoie de son donjon des forces maléfiques qui ont pour objectif de détruire votre cher pays. Si par votre courage, votre volonté et votre sagacité vous parvenez à détruire l'ignoble Mantor, alors la princesse Lucane, fille du roi Gerald, vous sacrera chevalier.



L'argent est l'un des moteurs de ce jeu. C'est lui qui vous permettra d'acquérir tout ce dont vous aurez besoin : armes, armures, nourriture, sorts de combats et même des points de vie.
Vous allez maintenant pouvoir sillonner le pays à pied ou à l'aide d'un des moyens de locomotion que vous pourrez acheter : cheval ou lama sur terre, voilier ou frégate sur l'eau. Vous rencontrerez différents monstres sur votre chemin. Tous ne sont pas mauvais et certains vous rendront bien des services si vous savez les prendre.
Dans les combats, vous vous apercevrez que chaque monstre a des habiletés propres et qu'il faudra donc utiliser l'arme la mieux adaptée.
Vous trouverez aussi dans ce monde trois donjons : chacun nécessite une clé différente pour y pénétrer.
Ne vous y aventurez que lorsque vous serez muni d'objets très puissants. En effet, ces donjons sont truffés de pièges et de monstres particulièrement vicieux. C'est d'ailleurs au fond de l'un d'eux que se cache l'abominable Mantor.
Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en choisissant parmi une série d'options. Les graphismes peuvent sembler un peu sommaires, mais il n'est pas si facile de représenter un monde entier. Un très bon jeu de rôles en anglais. (Disquette S.S.I. pour *Apple II*.)



Pierre magique. — Le château de « Graf von Scharzherzen » abrite depuis bien longtemps la pierre philosophale qui permet de changer le plomb en or. Avec en poche une amulette qui change de couleur sous l'influence de la magie noire, vous partez à la recherche de ce trésor aux ressources



fantastiques. Le lieu de votre aventure est parsemé d'énigmes. Il n'est pas une pièce où vous ne découvrirez un message étrange, tantôt sur un tableau, tantôt sur une plaque ou à même le mur. Phrase sans signification apparente, hibou qui cligne de l'œil, toutes ces découvertes ont leur importance. Votre progression dans le château doit être très régulière. Visitez toutes les pièces auxquelles vous avez accès avant d'aller plus loin. En ce qui concerne les objets placés sur votre route, vous ne pouvez en porter que quatre. De nombreux aller-retours seront donc nécessaires afin d'avoir toujours à portée de main certains d'entre eux.

Le dialogue avec l'ordinateur est agréable. Lorsqu'il ne comprend pas votre ordre, il vous indique si c'est l'action (verbe) ou l'objet (nom) qui ne convient pas. Si le vocabulaire employé lui est inconnu, il vous le signale. De nombreuses animations graphiques et sonores, grincement de porte, tableau qui pivote, donnent au déroulement de l'action une réalité satisfaisante. La pierre magique découverte, saurez-vous en tirer profit ? (Cassette Micro Application pour *Commodore 64*.)

The dark crystal. — Ce logiciel est l'adaptation sous forme de jeu d'aventure du célèbre film d'animation. Vous incarnez Jen le Gelfling, qui doit parcourir le monde à la reherche d'un fragment de cristal. Seule la réunion de tous les morceaux avant la grande conjoncture des trois soleils permettra de rétablir l'harmonie du monde et de mettre fin au règne des terribles Skekses. Dans votre quête, vous ne trouverez aucun objet à ramasser, au contraire des autres jeux du même type.

Vous devrez apprendre à vous rapprocher



de la nature et à entrer en communion avec elle. Ce n'est qu'en écoutant les fleurs, les arbres, les animaux, le vent et les ruisseaux que vous pouvez espérer en apprendre suffisamment pour poursuivre votre quête. Bien des dangers émaillent cette aventure mais le plus terrible d'entre eux est sans ▶

MORDEZ-VOUS LA LÈVRE JUSQU'AU SANG, VOUS NE SEREZ PAS DÉÇU

doute la rencontre avec les Garthims. Ces colosses, à la carcasse impénétrable, ont été envoyés par les maléfiques Skekses pour vous capturer et vous détruire. Mieux vaut donc ne pas vous retrouver sur leur chemin. Le dialogue s'effectue en anglais et le vocabulaire est assez complet. Ce très bon jeu d'aventure vous plongera pour une fois dans un univers plein de poésie que des graphismes superbes contribueront encore à embellir. (Disquette Sierra-On-Line pour *Apple II*.)

Les conspirateurs de l'ombre. — Vous êtes le chef des services secrets de Sa Majesté l'Empereur. Tout allait bien dans l'empire jusqu'au jour où vous avez eu vent d'une conspiration. Décidant d'éclaircir l'affaire, vous demandez à Vicambolo, votre meilleur agent, de vous rapporter les renseignements nécessaires. Vous commencez votre quête dans une maison inconnue dont la porte de sortie est bloquée. Il est indispensable de trouver une issue et de poursuivre vos recherches.

Méfiez-vous des couloirs pentus car les glissades sont souvent mortelles. Le chien qui garde l'escalier paraît bien impressionnant, mais, avec un peu de viande, vous arriverez à l'amadouer. Une fois parvenu dans le labyrinthe, vous aurez à combattre dragons, fantômes et squelettes pour trouver la meilleure sortie. Si vous parvenez à la crypte oú se trouve la liste sacrée, ne vous en emparez pas tout de suite. Les conspirateurs sont là, prêts à vous maîtriser si vous tentez le moindre geste dans ce sens. Le dialogue avec l'ordinateur se fait en français, à l'aide de deux mots. Le vocabulaire compris par le programme est assez complet. Cet intéressant programme, tout à la fois jeu d'aventure et jeu de rôles, présente des graphismes agréables. (Disquette No Man's Land pour *Apple II*.)

Le hobbit. — *Le hobbit* est quasiment le seul jeu d'aventure où les difficultés que vous aurez à surmonter sont connues dès le début. En effet, l'intrigue suit très fidèlement celle du livre de Tolkien, « Bilbo le hobbit », fourni avec le logiciel (en anglais malheureusement).

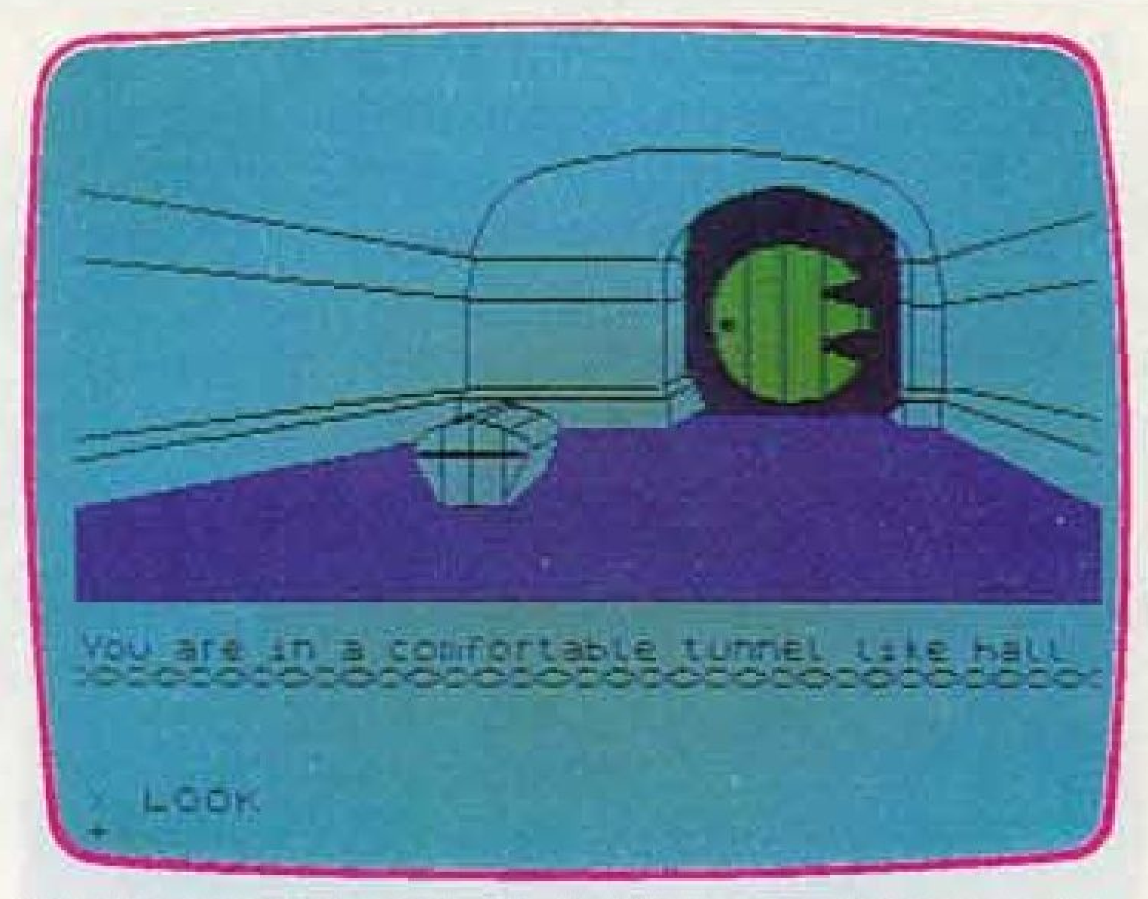
Bilbo est un petit personnage d'un naturel plutôt tranquille. Il se voit, un beau jour, entraîné malgré lui par Gandalf le magicien dans une expédition difficile : la quête d'un trésor volé et gardé par un dragon. Bilbo pourra réclamer l'aide de Gandalf et Thorin, l'un des nains qui l'accompagne ou des gens qu'il rencontre. C'est d'ailleurs l'une des grandes originalités de ce jeu. Les différents personnages sont animés d'une vie propre et n'attendent pas votre action pour faire ce qu'ils ont prévu.

Vous pourrez ici formuler vos phrases dans un anglais courant et dans le jargon employé habituellement. Ainsi, l'ordinateur



comprend parfaitement l'expression : « Attack the troll carefully with the sword and say to Gandalf fight with me. » De plus, le programme est capable de réaliser directement certaines actions nécessitant deux temps ailleurs.

Tout cela autorise une grande facilité d'utilisation, laquelle, associée à l'indépendance



des personnages et à des graphismes de fort bonne qualité, fait de ce jeu l'un des meilleurs programmes sur cassette. (Cassette Melbourne House pour *Spectrum* 48 K, *Commodore 64*, *Oric-Atmos* 48 K.)

Ultima III — Vous avez vaincu le magicien Mondain et son conseiller Minax (*Ultima I* et *II*). Pendant plus de vingt ans, la paix a régné sur le vaste pays de Sosaria. Mais voici qu'un jour funeste une île s'est élevée au milieu de l'océan, surmontée d'un château maléfique.

Parviendrez-vous à défaire les forces de l'enfer ? Pour cela deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez partir seul et espérer trouver des compagnons une fois arrivé à Sosaria. Mais vous pouvez aussi — et c'est plus sûr — constituer dès maintenant votre équipe. Elle sera formée de quatre personnages. Chacun d'eux peut être humain, elfe, nain, hobbit ou « fuzzy » (petit être poilu). L'importance des sorts que vous pourrez lancer est fonction de votre puissance magique. Chaque sort coûte un certain nombre de points d'énergie que vous récupérerez en fonction de l'endroit où vous vous trouverez et de votre métier. Pendant votre voyage, vous traverserez des villes. Vous pourrez y acheter toutes sortes d'objets et faire soigner vos blessures.



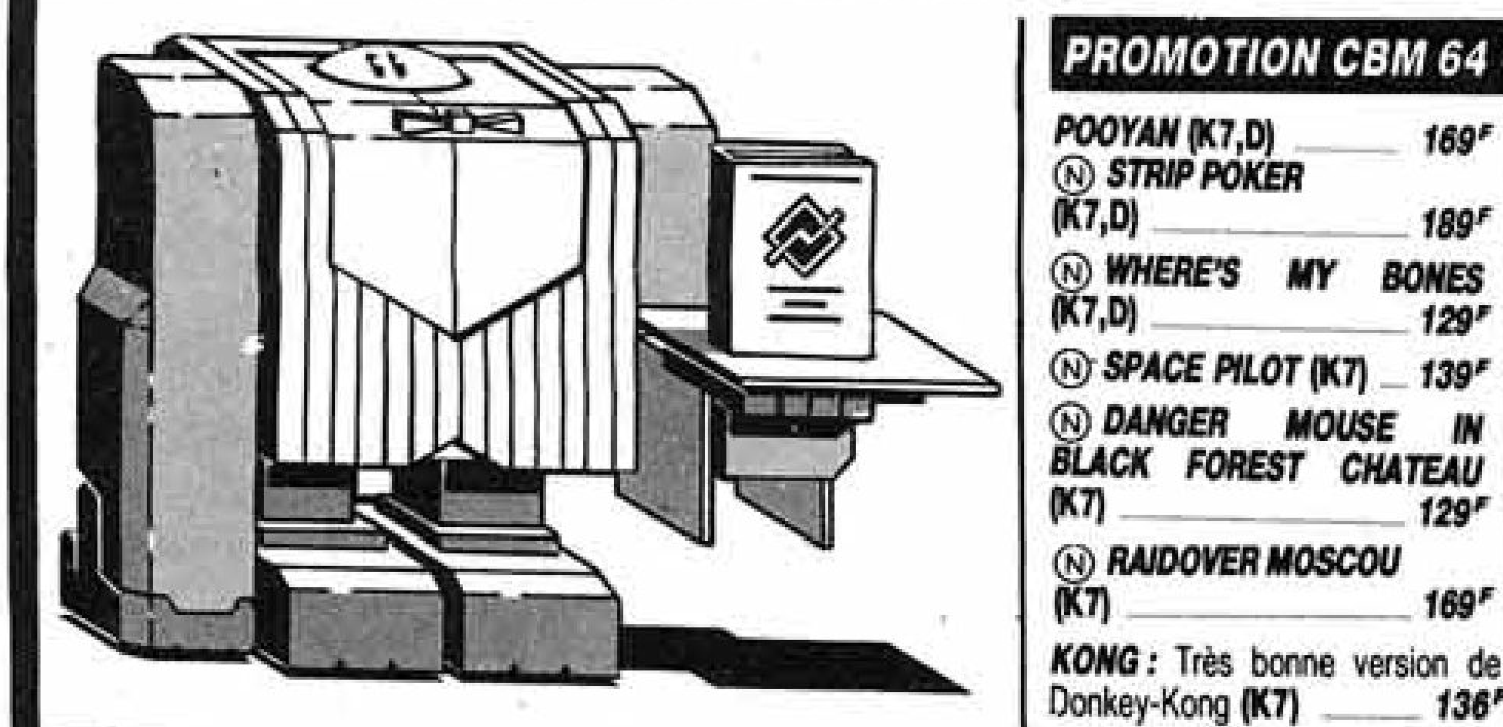
Dans la campagne, les monstres sont légions, alors méfiez-vous. Mais c'est surtout dans les donjons que votre équipe affrontera les plus grands périls, car monstres et pièges se liguent pour vous faire succomber. Un très bon jeu de rôles en anglais, aux possibilités quasi inépuisables. (Disquette Lord British pour *Apple II*.)

BIGSOFT

Achetez les meilleurs logiciels par correspondance

Du choix, Des prix !

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX - Tél. (22) 92.90.98



PROMOTION ORIC/ATMOS 48K

MONOPOLIC : Le monopoly transposé sur ordinateur. Une réussite ! **(K7)** 175F
THE ULTRA : Le meilleur jeu genre "Galaxian" pour Oric. **(K7)** ■ 98F
Ⓝ **DURENDAL** 129F
Ⓝ **MEURTRE A GRANDE VITESSE** 195F
Ⓝ **SUPER JEEP** 129F
Ⓝ **LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE** 169F
TYRANN : Fabuleux jeu d'aventures en français ou l'expérience compte. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 195F
L'AIGLE D'OR 175F
MUSHROOM MANIA (K7) 110F
CENTIPEDE (K7) 98F
ZORGON'S REVENGE 131F
ICE GIANT : "Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder !" (TILT juillet 84) **(K7)** 130F
BUSINESSMAN : Simulation de gestion d'entreprise. Très puissant. **(K7)** 152F
LONE RAIDER (K7) 110F
Ⓝ **ULTIMA ZONE (K7)** 130F
XENON (K7) 131F

US GOLD : LES MEILLEURS PROGRAMMES AMERICAINS A DES PRIX ANGLAIS !

AZTEC CHALLENGE : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 189F
CAVERNE OF KAFKA : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 189F
BRUCE LEE : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 225F
BEACH HEAD : Pour CBM 64 **(K7,D)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 190F
NATO COMMANDER : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7)** ■ 159F
FORBIDEN FOREST : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 189F
SLINKY : Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 189F
SUBMARINE COMMANDER : Pour Atari 800 **(K7)**, VIC 20 **(K7)** ■ 145F
ZAXXON : Pour Atari 600/800 **(K7,D)**, CBM 84 **(K7,D)** ■ 225F
FORT APOCALYPSE CBM 64 **(K7)** 169F

SPECIAL SPECTRUM

SABREWULF : Explorez la jungle et ses dangers. L'événement de l'année 84 sur SPECTRUM. Indispensable. **(K7)** 163F
DEATHCHASE (K7) 120F
ZOOM (K7) 88F
KONG (K7) 98F
JET SEL WILLIE : N°1 en Angleterre ! **(K7)** 110F
NAPOLEON (K7) 85F
Ⓝ **ESKIMO EDDIE (K7)** 120F
ALCHEMIST : "Un très bon jeu d'aventures graphiques" (TILT avril 84) **(K7)** 88F
CHINESE JUNGLER (K7) 120F
Ⓝ **WHEELIE (K7)** 120F
COOKIE (K7) 120F
Ⓝ **MUGSY (K7)** 110F
DOOMSDAY CASTLE : "Un très bon jeu d'arcade et d'aventure particulièrement difficile." (TILT juillet 84) **(K7)** 110F
Ⓝ **3D MOVER :** Fabuleux programme pour créer et animer des objets en trois dimensions. Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ 195F
TRASHMAN : "Un bon jeu d'action au thème tout à fait original". (TILT juillet 84) **(K7)** 120F
Ⓝ **TRAVEL WITH TRASHMAN** 89F
Ⓝ **FRANK-N-STEIN** 99F
Ⓝ **AIR TRAFFIC CONTROL SIMULATION** 159F
MANIC MINER (K7) 103F
CHUCKIE EGGS (K7) 115F
CHEQUERED FLAG : Fabuleuse simulation de course F1. A avoir d'urgence **(K7)** 120F
ATIC-ATAC (K7) 110F
3D ANT ATTACK (K7) 120F
JACK AND THE BEANSTALK : Jack et le haricot géant : graphismes et actions superbes. (K7) 103F
HUNCHBACK (K7) 110F
SPECTRES (K7) 103F
PSST (K7) 110F
MAZIACS (K7) 110F
DEATH CHESS 5000 (K7) 135F
Ⓝ **VOX :** Synthétiseur de voix en français. Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ 195F
Ⓝ **JUMP CHALLENGE (K7)** 131F
CAVERN FIGHTER (K7) 120F

PROMOTION CBM 64

POOYAN (K7,D) 169F
Ⓝ **STRIP POKER (K7,D)** 189F
Ⓝ **WHERE'S MY BONES (K7,D)** 129F
Ⓝ **SPACE PILOT (K7)** 139F
Ⓝ **DANGER MOUSE IN BLACK FOREST CHATEAU (K7)** 129F
Ⓝ **RAIDOVER MOSCOU (K7)** 169F
KONG : Très bonne version de Donkey-Kong **(K7)** 136F
TALES OF THE ARABIAN NIGHT (K7,D) 140F
SKRAMBLE (K7) 136F
Ⓝ **THE CASTLE OF D'CREEP (D)** 320F
Ⓝ **DRELBS (K7)** 169F
Ⓝ **FLAK (K7)** 169F
REVENGE OF THE MUTANT CAMELS (K7) 147F
ROBIN TO THE RESCUE : "La qualité graphique de ce jeu est remarquable" (TILT juillet 84) **(K7)** 136F
Ⓝ **LOGOLOGIC :** Pour apprendre le logo. Pour CBM 64 **(K7)**, VIC 20 **(K7)** ■ 145F

SPECIAL NOUVEAUTES

Ⓝ **REALM OF IMPOSSIBILITY :** Pour Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 420F
Ⓝ **WHISTLER'S BROTHER :** Pour Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 320F
Ⓝ **STEALTH (LANDSCAPE) :** Pour Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 320F
Ⓝ **SPELUNKER :** Pour Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 320F
Ⓝ **SUMMER GAMES :** "La qualité graphique atteint des sommets olympiques avec une animation proche de celle d'un dessin animé". (TILT septembre 84) Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(K7,D)**, IBM PC **(D)** ■ 390F
Ⓝ **COCKLIN :** Un jeu amusant avec un graphisme de très bonne cuvée. Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 120F
Ⓝ **EUREKA:GAGNEZ 250 000 F :** 5 jeux d'aventure exceptionnels et 5 jeux d'arcade exceptionnels avec 250 000 F à gagner pour le premier qui découvrira le n° de téléphone secret. Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 249F
Ⓝ **TROLLIE WALLIE :** Pour CBM 64 **(K7,D)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 129F
Ⓝ **JET BOOT JACK :** Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7)** ■ 129F
Ⓝ **ORC ATTACK :** Splendide jeu d'action. Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 149F
Ⓝ **BLACK HAWK :** Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 129F
Ⓝ **COMPUTER WAR :** Pour Atari 800 **(K7)**, Vic 20 **(K7)** ■ 139F
Ⓝ **ARCHON II ADEPT :** Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 420F
Ⓝ **THE SEVEN CITIES OF GOLD :** Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 420F
Ⓝ **THE MASK OF THE SUN :** Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 390F
Ⓝ **LODE RUNNER II :** Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 320F

ACCESSOIRES

KOALA PAD : Tablette graphique pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 1300F
Tous nos joysticks fonctionnent sur Atari 600/800 XL, CBM 64/VIC 20, MSX. Pour l'Oric/Atmos et le Sprectrum 48K l'interface est nécessaire.
JOYSTICK SPECTRAVIDEO
QUICKSHOT I 145F
QUICKSHOT II 160F
JOYSTICK WICO
THE BOSS 210F
THREE WAY DELUXE 343F
ADAPTEUR JOYSTICK SPECTRUM (programmable) 395F
ADAPTEUR JOYSTICK ORIC/ATMOS (programmable) 490F

SPECIAL ATARI

Documentation sur matériel sur simple demande. Crédit possible nous consulter.
ATARI 800XL PAL 2190F
ATARI 800XL SECAM-PERITEL 2490F
MAGNETO CASSETTE 449F
TABLETTE ATARI 649F
UNITE DISQUETTE 2790F
ORC ATTACK (K7) 149F
O'RYLEYS MINE (K7) 159F
SPITFIRE ACE (K7,D) 189F
ENCOUNTER (K7) 179F
DALLAS (D) 245F
DIMENSION X (K7,D) 360F

PROMOTIONS TEXAS TI 99/4A

Ⓝ **BOITE A JEUX :** Une cassette contenant 4 jeux. **(K7)** ■ 110F
RABBIT TRAIL (C) 290F
FROGGER (C) 349F
DRIVING DEMON : La meilleur course de voitures disponible sur Texas **(C)** 290F
FUN-PACK (K7) 160F

POUR COMMANDER

BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez-nous ! Abréviations utilisées : (C) Cartouche, (K7) Cassette, (D) Disquette, Ⓝ Nouveauté. Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement. Exemple : Apple II, Lode runner, Disquette.

SPECIAL SIMULATIONS SPORTIVES

WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football ! Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum **(K7)** ■ 119F
Ⓝ **MATCH POINT :** "Match Point, nouveau jeu de tennis, se place résolument au niveau des meilleurs, toutes machines confondues." (TILT octobre 84) Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ 120F
ZOOLUMPICS : Pour Oric/Atmos 48K ■ 129F
Ⓝ **DALEY THOMPSON'S DECATHLON :** Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 120F
Ⓝ **TRANSAT ONE :** Course transatlantique. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 164F

SIMULATEUR DE VOL

MISSION DELTA : Pour Oric/Atmos **(K7)** ■ 110F
Ⓝ **IFR FLIGHT SIMULATOR :** Pour VIC 20 **(C)** ■ 390F
Ⓝ **FLIGHT SIMULATOR :** Pour Dragon 32 **(K7)** ■ 120F
SOLO FLIGHT : Le meilleur rapport qualité-prix du marché. Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ 245F
INTERCEPTEUR COBALT : Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ 110F
FLIGHT PATH 737 : Pour Commodore 64 **(K7)**, VIC 20 **(K7)** ■ 129F
Ⓝ **FLIGHT SIMILATOR II :** Un programme qui n'est plus un jeu tant la simulation est fine. (S.V.M. février 84) Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(K7,D)** Atari 800 **(D)**.

SPECIAL JEU D'ARCADE

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS : Pour Atari 800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)** ■ 160F
Ⓝ **PINBALL CONSTUCTION SET :** Générateur de flippers. Un must ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 420F
HARRIER ATTACK : Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 98F
HUNCHBACK : Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 120F

JANVIER 85 : LE MOIS DES AFFAIRES

50 JEUX POUR 190F !



Incroyable : 50 jeux différents en basic sur une même cassette ! Exemple : SKI JUMP, BASKET BALL, FROGGER, STARTREK, LABYRINTH, CARS, SPACE MISSION, etc...
Pour faire vos premiers pas dans le monde des jeux vidéo.
Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, DRAGON 32 **(K7)**, ORIC I **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)**, VIC 20 **(K7)**, ZX 81 **(K7)** ■ 190F

Promotion exceptionnelle THE HOBBIT pour 175F
Un des meilleurs jeux d'aventure !

THE HOBBIT : "Le dialogue est tout à fait remarquable et est illustré par des images graphiques de bonne qualité. On se demande comment tout cela tient sur une cassette !" (S.V.M. Février 84)
Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)**

PSYTRON : Le fabuleux jeu 3 dimensions dont tout le monde parle. Disponible maintenant sur CBM 64. Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 99F

HULK : Pour CBM 64 **(K7,D)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 185F

INTERNATIONAL SOCCER : Le meilleur jeu de football jamais conçu sur un micro. Micro 7 Pour CBM 64 **(C)** ■ 225F

SPECIAL JEU D'AVENTURE

Ⓝ **ALICE** Au pays de la vidéo est un jeu révolutionnaire comprenant des graphismes féeriques et sophistiqués. Pour CBM 64 **(D)** ■ 195F
Ⓝ **THE LORD OF MIDNIGHT :** Le jeu d'aventure aux 32000 écrans. Exceptionnel ! Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ 120F
ULTIMA II et III Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM **(D)**
■ULTIMA II 615F
ULTIMA III 615F
Ⓝ **TERMINUS :** Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 140F
Ⓝ **VALHALLA :** Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K**(K7)** ■ 190F

BON DE COMMANDE EXPRESS LOGICIELS :

A retourner à BIGSOFT BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX T4

Type de micro ....
Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants : ....

Titre	Conditionnement	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Contre-remboursement (France uniquement)		+ 25 F
	Total à payer	F

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remboursement.
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

Tous nos prix sont établis TVA comprise pour réglement à la commande. Ils sont livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression. Photos non contractuelles.

RC A 321 150 443



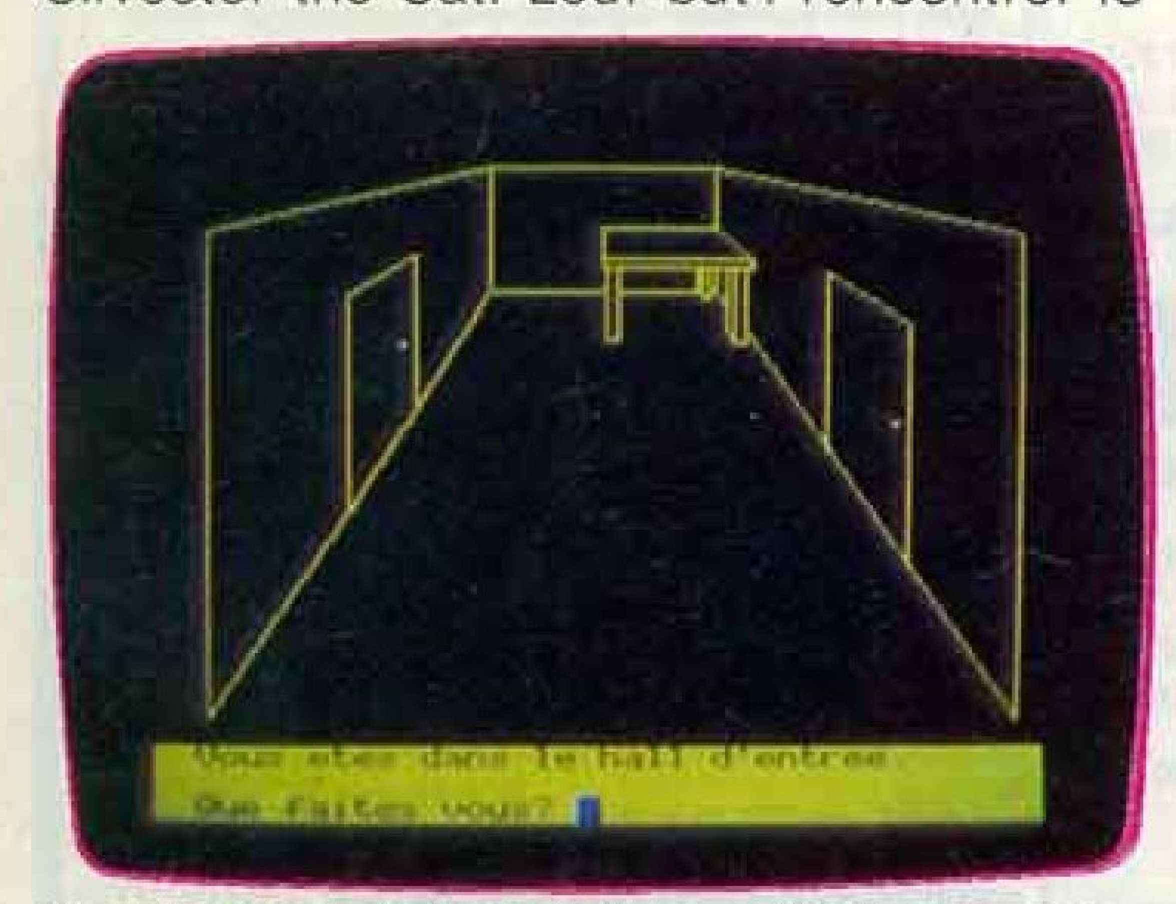


IL RÈGNE ICI COMME UNE ODEUR DE MORT...



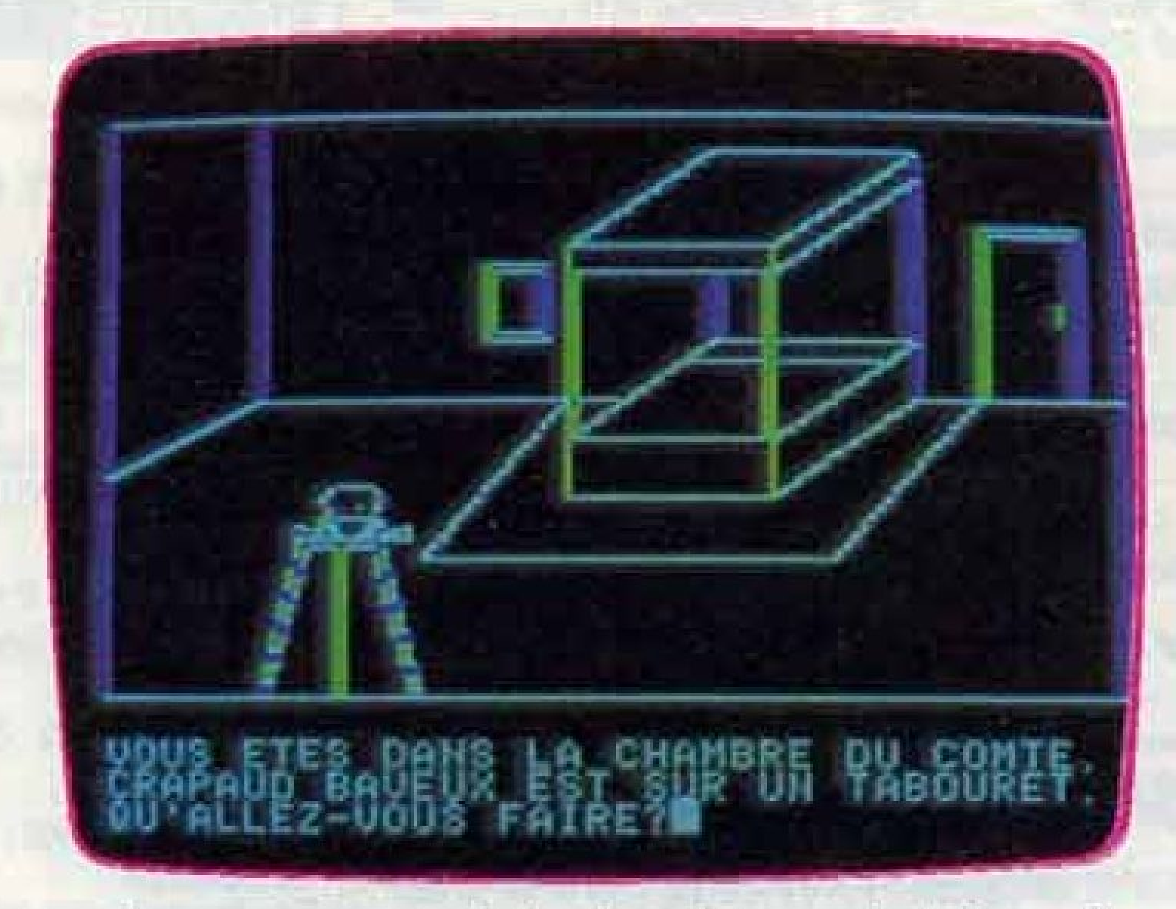
Le tour du monde en 80 jours. — Faites vos bagages et partez faire le tour du monde. Philéas Fogg et son valet Passepartout, vos prédécesseurs, ont tenu leur pari en accomplissant ce voyage en moins de 80 jours. A vous de relancer le défi !
Lorsque le voyage commence, une carte de la région traversée s'affiche sur la partie supérieure de l'écran. On y voit une moyenne horaire à respecter (si possible !) ainsi que le tracé du chemin parcouru. Port-Saïd, Calcutta, Yokohama et New York sont les étapes principales de votre odyssée. Entre chacune de ces villes, tout est mis en œuvre pour vous retarder. Les moyens de transport ne sont pas toujours fiables. Quant à vos compagnons de route, seul l'argent les intéresse... Un œil sur la carte et l'autre sur votre portefeuille, ne perdez pas une minute. Quatre-vingt jours, ça passe très vite ! (Cassette No Man's Land pour *Oric 1.)*

Catacombs. — Un silence de mort plane sur la lande. Dans le brouillard glacé, trois silhouettes avancent, silencieuses. Leur nom ? Oswich the Witch, Duke the Warrior, Silvester the Cat. Leur but : rencontrer le



Sorcier, celui dont nul ne sait plus le nom, celui qui peut le bien ou le mal, celui qui, peut-être, n'existe pas. Dans les catacombes qui sont son repaire, les nains Helf, Delph et Selph attendent accompagnés de toutes les créatures souterraines.
Graphisme très réussi, larges possibilités de dialogues en anglais, pourvu que vous respectiez l'orthographe exacte des mots (gare aux majuscules oubliées !) ; niveau de difficulté élevé, *Catacombs* s'adresse aux joueurs confirmés. Certains sont ainsi restés bloqués à l'entrée même des catacombes pendant des jours et des jours ce qui, à la longue, peut décourager... (Cassette Anirog pour *Commodore 64.*)

Le manoir du Docteur Génius. — *Le manoir du Docteur Génius* s'inscrit dans la lignée du mystère de Kikekankoi ou de *Terminus tout le monde descend,* l'originalité et le suspense en moins. Vous allez errer dans les différentes pièces d'un manoir lugubre où règne une odeur de mort. A votre disposition, un vocabulaire classique



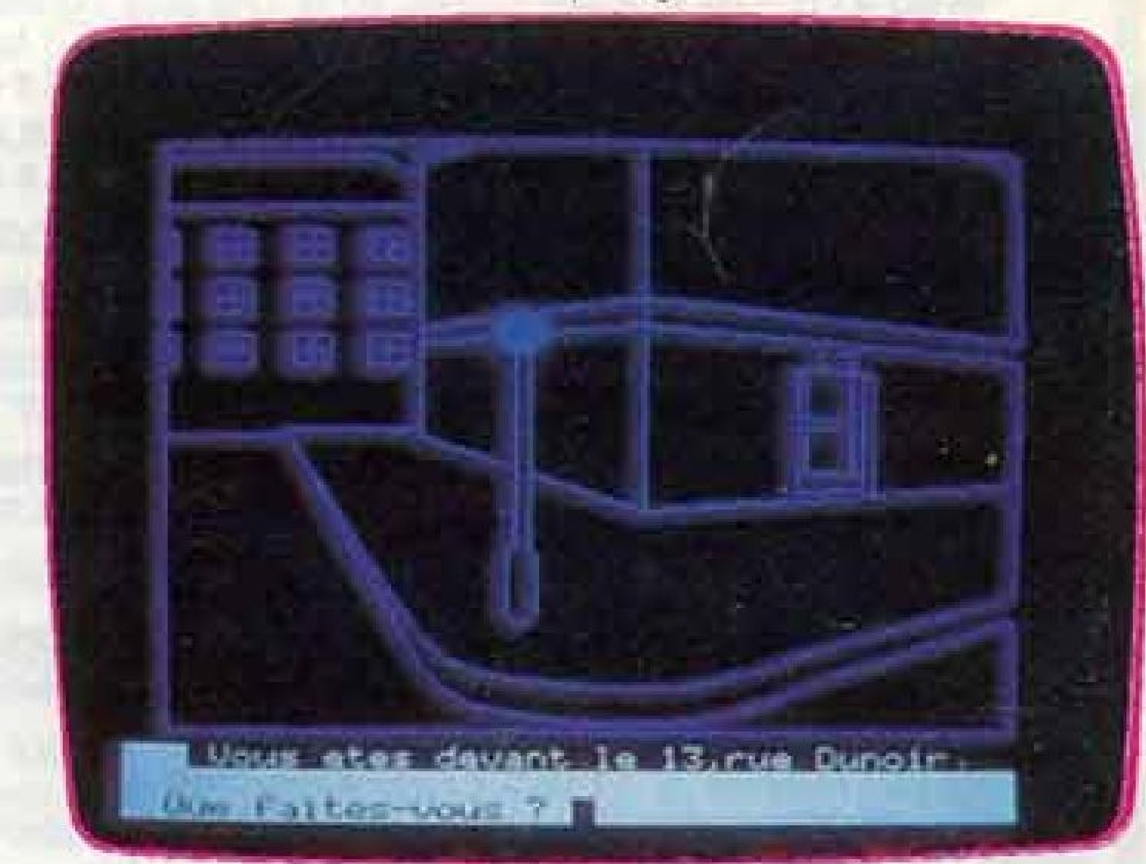
mais assez complet et en français bien sûr puisque ce soft est signé Loriciels. Mais, est-ce dû au graphisme sommaire ou à la lenteur du programme, le joueur a du mal à se laisser imprégner par l'atmosphère de drame qui devrait planer sur ce manoir : les torches piégées qui explosent sous votre nez ou les couteaux qui vous transpercent le cœur ont du mal à surprendre (Cassette Loriciels pour Oric 1/Atmos 48 K.)

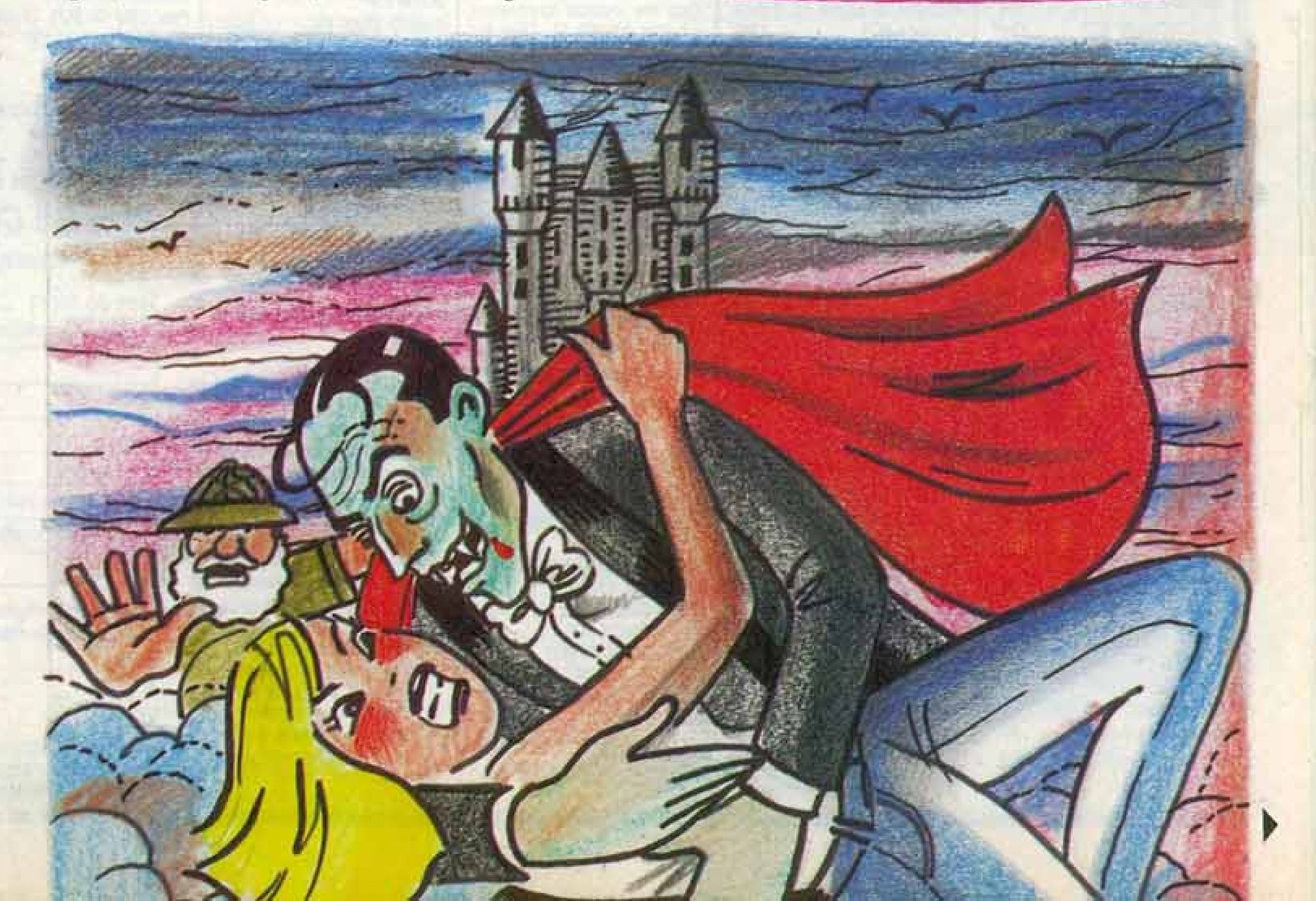
Le vampire fou. — Vous êtes vraiment un aventurier sans peur. Voilà que vous venez de décider de débarrasser le monde du monstrueux comte Dracula. Vous devez donc pénétrer dans son château. Vous n'avez encore aucune idée sur la façon de l'éliminer. Il faudra faire preuve d'astuce et aussi d'habileté. Vous devrez apprendre à surmonter votre répulsion et embrasser un crapaud baveux. Vous verrez, le jeu en vaut la chandelle.
Une fois que vous serez débarrassé du comte, n'allez surtout pas imaginer que vous pourrez repartir auréolé de gloire. Il faudra aussi délivrer la fille du comte, que son ignoble père gardait prisonnière. Le dialogue, en français, s'effectue grâce à



un ou deux mots. Mais le vocabulaire reste plutôt restreint et oblige parfois à de nombreuses tentatives infructueuses avant de réussir à se faire comprendre.
Ce jeu d'aventure, plutôt destiné aux débutants, est amusant. Regrettons toutefois que les graphismes soient vraiment trop sommaires. (Disquette Ciel Bleu pour *Apple II.*)

Le rendez-vous de la terreur. — Invité à déjeuner chez un ancien ami de collège, vous vous trouvez prisonnier d'une demeure truffée de pièges mortels.







EYROLLES

DESSINER, PEINDRE... ET JOUER AVEC ALICE ET TANDY MC 10

Par **L. Gros**

152 pages — 79 F

Apprendre à programmer en dessinant, en coloriant et en jouant, tel est l'objectif de ce livre. Vous pourrez faire du dessin à main levée et créer des effets graphiques merveilleux en traçant électroniquement des traits de toutes les couleurs... apprendre la géographie en dessinant la carte de France.

ZX SPECTRUM À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **A. Perbost** 160 pages — 85 F

Vous apprendrez des astuces très utiles pour : créer des sprites, utiliser les manettes de jeu, redéfinir le générateur de caractères, obtenir des effets spéciaux. Vous découvrirez les trucs indispensables pour programmer des jeux en langage machine et 10 programmes avec explications détaillées.

FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS

Par **C. Delannoy** 224 pages — 95 F

Ce livre propose 20 jeux exploitant pleinement les capacités sonores et graphiques de l'ATMOS et vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux par des suggestions de personnalisation.

ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier**

144 pages — 80 F

Ce livre comporte 15 jeux de réflexion et d'action qui vous permettront de mieux connaître votre micro et d'apprendre à programmer vos propres jeux.

LE LIVRE DE JEUX DU COMMODORE 64

Par **E. Massé** et **N. Chatelain**

160 pages — 90 F

Ce livre vous donnera envie de programmer vos propres jeux d'action et de réflexion, et cela en vous faisant découvrir les immenses possibilités du Commodore 64 et du Basic.

FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64

Par **M. Ducamp** et **P. Schaeffer**

192 pages — 90 F

Voici 20 jeux écrits en BASIC qui vous permettront en vous amusant de devenir un programmeur confirmé.

FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07

Par **Ph. Ifrah**

104 pages — 78 F

Vous pourrez calculer votre biorythme, réaliser les dessins de votre choix, calculer rapidement le montant de vos impôts, mettre à l'épreuve vos talents de chef d'entreprise, contrôler un vaisseau spatial, jouer aux dames, etc.

MO 5 ET TO 7 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **R. Crowther** et **D. Hartley**

144 pages — 80 F

Tout ce que vous désirez savoir sur les jeux sur micro-ordinateur. Des classiques, des nouveautés, en tout, dix-neuf jeux tous compatibles : MO 5, TO 7, TO 7-70.

ORIC À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier**

144 pages — 80 F

La première partie contient quinze jeux, utilisant les possibilités sonores et graphiques de l'ORIC-1. La seconde partie contient des renseignements pour pouvoir programmer ses propres jeux.

JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM
61 programmes

Par **D. Harwood**

112 pages — 68 F

L'auteur a rassemblé dans ce livre une collection passionnante de programmes de jeux et utilitaires pour le ZX Spectrum, tous présentés « prêts à tourner ».

**DANS TOUTE LIBRAIRIE,
BOUTIQUE-MICRO ou LIBRAIRIE EYROLLES :
61, BD ST-GERMAIN 75240 PARIS CEDEX 05**

T

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de :

- ☐ FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS .... (8222) 95 F
- ☐ FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07 ...... (8211) 78 F
- ☐ ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX .... (8706) 80 F
- ☐ FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64 ... (8215) 90 F
- ☐ LE LIVRE DE JEUX DU COMMODORE 64 ... (8507) 90 F
- ☐ MO 5 ET TO 7 À LA CONQUÊTE DES JEUX .... (8694) 80 F
- ☐ JEUX POUR ZX SPECTRUM .... (8632) 68 F
- ☐ ORIC À LA CONQUÊTE DES JEUX .... (8673) 80 F
- ☐ ZX SPECTRUM À LA CONQUÊTE DES JEUX .... (8647) 85 F
- ☐ JOUER AVEC ALICE . . (8500) 79 F

Cocher la case correspondante.

Port en sus : 12 F - Par ouvrage supplémentaire : 2,50 F

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

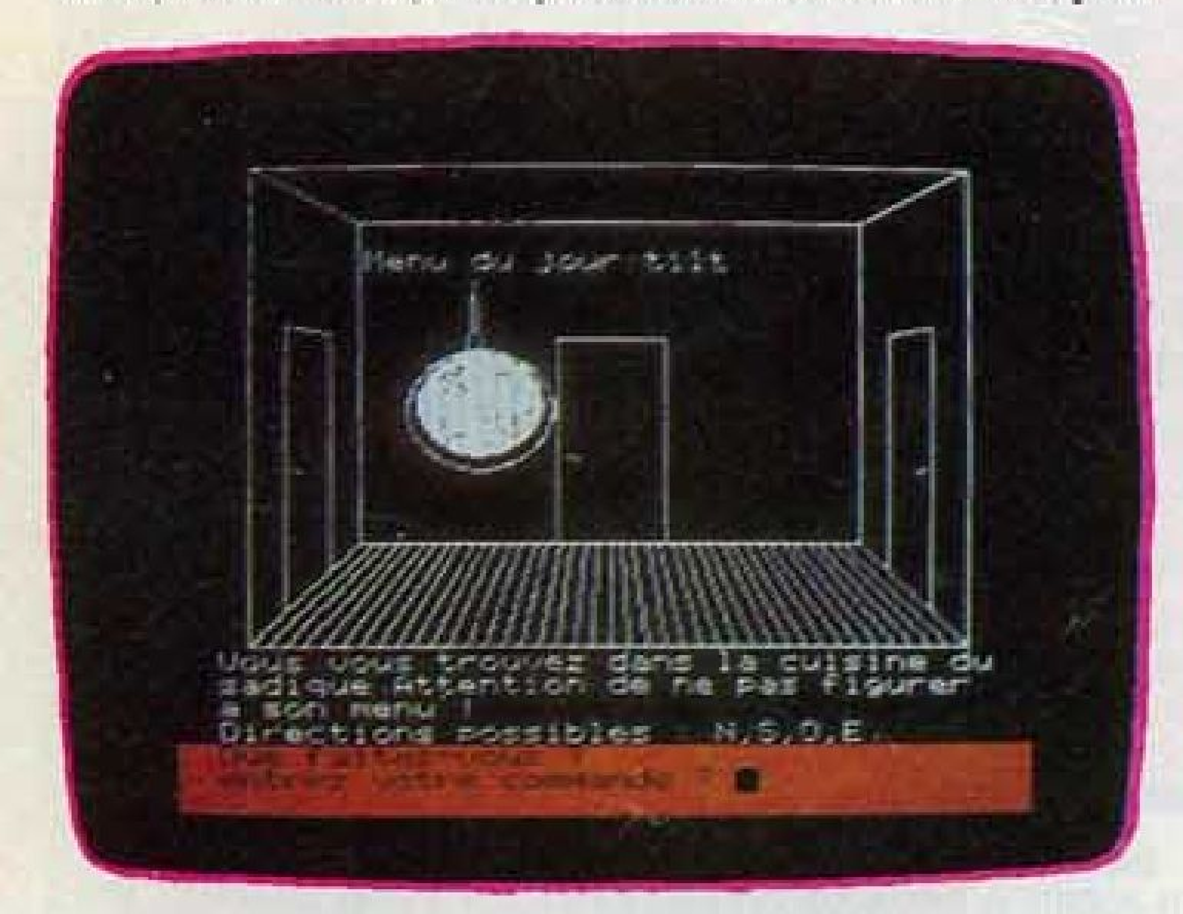


LA MALÉDICTION RÔDE AU CHÂTEAU...



La maison de la terreur possède un graphisme relativement simple permettant de visualiser avec logique la disposition des lieux. Les bruitages sont variés et significatifs, notamment lorsque vous vous trouvez en difficulté.
L'ordinateur se révèle un partenaire agréable. Il est intéressant de noter qu'en toute circonstance, il ne manque jamais d'humour ! (Cassette Ere Informatique pour *Oric 1.)*

La maison de la mort. — Au cours d'une ballade en forêt, vous voilà soudain sur le perron d'une demeure étrange. Le heurtoir de bronze qui brille sur la porte attise votre curiosité. Vous frappez. La porte s'ouvre et l'aventure commence...
Ici, tout a rapport au cinéma. Ancien lieu de tournage de films d'horreur, la maison de la mort a conservé le goût de l'épouvante. Votre mission est de découvrir les cinq trésors qui s'y cachent. Dans ce jeu



le vocabulaire utilisable est à découvrir par le joueur. N'hésitez pas à formuler de diverses manières vos ordres et insistez sur les points qui vous semblent importants. Il est parfois utile de « forcer » quelque peu la main à l'ordinateur. Le bruitage, quasi absent tout au long du jeu, ne fait son apparition que dans les instants critiques : chute dans le vide, plongeon, etc. Quant au graphisme, il est inexistant.
La Maison de la Mort vous laisse le soin de tramer le scénario de votre aventure ! Dressez dès que possible un plan des lieux sûr et précis. Quant aux trésors trouvés, ne les laissez pas seuls trop longtemps... (Cassette Micro Programmes 5 pour *Oric 1.)*

Voodoo castle. — Vous êtes dans la demeure du comte de Monte Cristo. Il repose dans son cercueil, l'âme en peine. En effet, il y a fort longtemps un magicien avec qui il avait eu maille à partir lui lança un sortilège. Et, depuis, son esprit erre sans



jamais pouvoir trouver le repos. Il fait désormais partie des non-vivants. Vous avez eu vent de cette malédiction et avez décidé de porter secours au comte. Dressez bien sûr un plan complet de tous les endroits visités. Il vous permettra de revenir plus rapidement dans une salle où vous étiez bloqué, faute de posséder un objet se trouvant dans une autre salle. Les issues les moins pratiquables sont souvent celles qui sont les plus riches en découvertes. Sachez tour à tour faire preuve de courage ou de prudence selon les circonstances et au bon moment. Ainsi certains breuvages pourront vous être bénéfiques, tandis que d'autres... Le dialogue en anglais s'effectue en deux mots, mais il est un peu trop limité. Les graphismes sont agréables et variés.
Ce bon jeu d'aventure n'est pas trop difficile et semble surtout destiné aux joueurs encore peu expérimentés. (Disquette Adventure International pour *Apple II.)*

UNE DIMENSION EN MOINS

En dehors des logiciels avec représentations graphiques, il existe quelques programmes de jeu d'aventure uniquement textuels. Certains sont loin d'être inintéressants comme *Witness* (un bon jeu de détective), *Crystal Cavern* ou *The Forbidden Quest,* qui sont de fort bons jeux. Pourtant, il faut bien le reconnaître, des graphismes de qualité ajoutent une nouvelle dimension à l'aventure, car ils dispensent le joueur d'un réel effort de représentation des lieux visités. Si l'absence de graphisme peut se trouver justifiée sur des machines de faible capacité mémoire (*ZX 81,* par exemple), elle est plus difficile à admettre lorsque le jeu est sur disquette, car alors le problème de la place mémoire ne se pose quasiment plus.

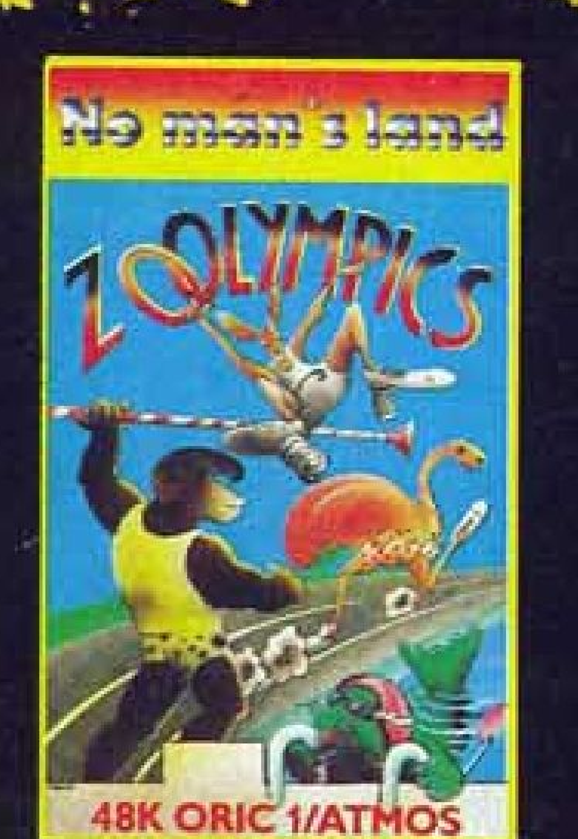
La tour fantastique. — Dernier refuge de tous les monstres de l'univers, la tour fantastique vous offre ses soixante étages de danger et de terreur. Votre rôle consiste à découvrir la combinaison de quatre chiffres qui vous mènera au fabuleux trésor oublié là depuis bien longtemps. Chaque étage



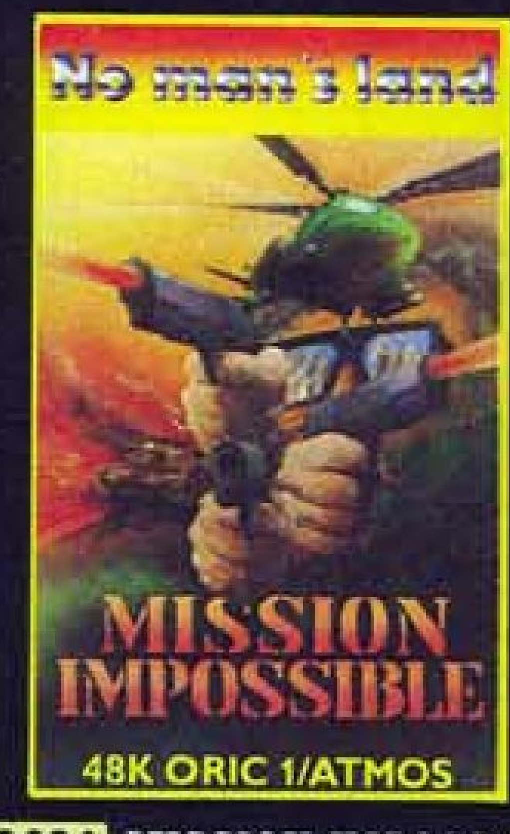
présente un labyrinthe d'une quinzaine de pièces et couloirs parsemés de « ? ». Lorsque vous vous placez sur une de ces cases spécifiques, une énigme vous est proposée. Elle peut s'avérer très simple et ne présenter aucun danger particulier... Mais c'est rarement le cas ! Plusieurs monstres vous entraînent ainsi dans des combats où vos points de vie s'épuisent rapidement.
Ce jeu d'aventure laisse malheureusement peu de place à la logique et au raisonnement. Le hasard y tient une place trop importante et il n'existe guère de méthode efficace pour découvrir le trésor. Ici, tout est question de chance. (Cassette No Man's Land pour *Oric 1.)* ■

No man's land

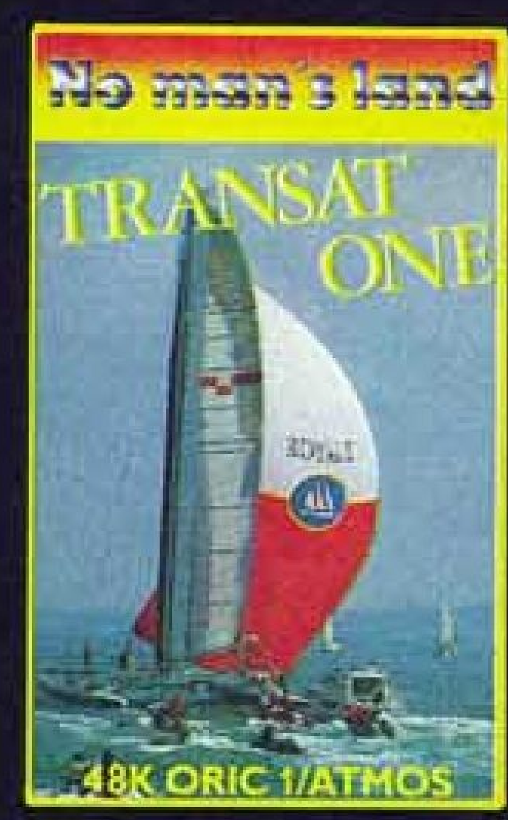
LOGICIELS POUR CBM 64, VIC 20, ORIC 1/ATMOS, SPECTRUM, ZX 81, TO7-MO5, BBC-B, DRAGON, ATARI LASER, ALICE, APPLE



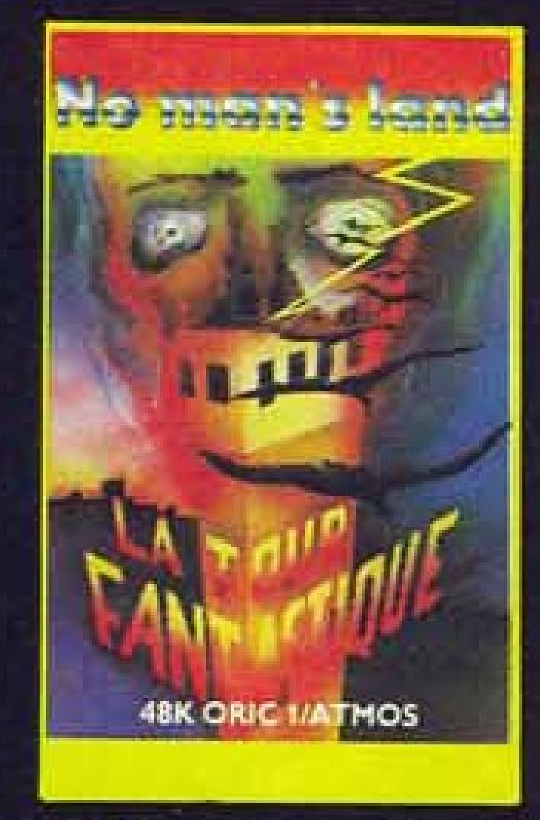
C0602 ZOOLYMPICS OR/ATM 48 K. Aidez les gorilles, autruches, etc. à participer à 4 épreuves olympiques : nage libre, 100 mètres, javelot et saut en longueur. Leurs performances dépendent de vos capacités à taper sur les touches rapidement. Jusqu'à 4 pays donc 4 joueurs. 120 F. TTC.



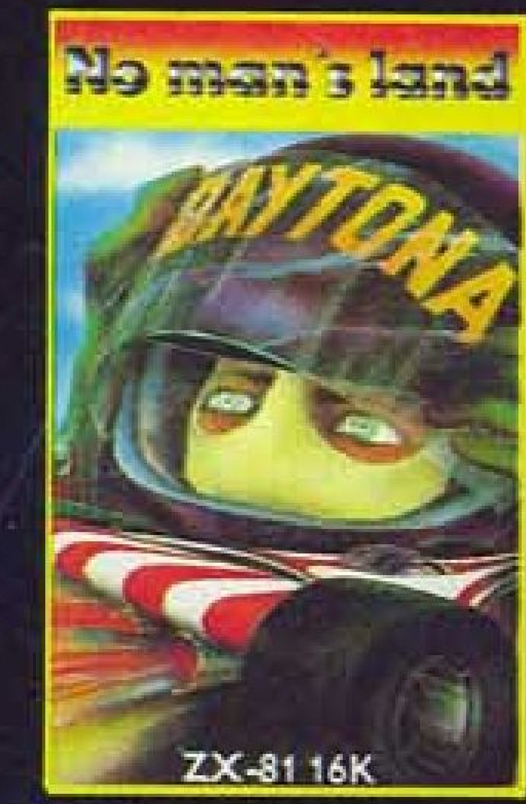
C0624 MISSION IMPOSSIBLE OR/ATM 48 K. Les équilibres stratégiques établis ont été bouleversés par l'intervention d'un missile surpuissant, le SX1. Votre mission consiste à trouver les plans de cette arme redoutable, en dialoguant avec votre ordinateur. 120 F. TTC.



C0625 TRANSAT ONE OR/ATM 48 K. Homme libre, toujours tu chériras la mer... Superbe simulation de course transatlantique très colorée. La traversée ne sera pas facile, il faudra tenir compte du vent, du courant, du temps, de l'heure. Plusieurs trajets possibles. De 1 à 5 joueurs. 140 F. TTC.



C0524 TOUR FANTASTIQUE : OR/ATM 48 K. Dans une tour de 60 étages se trouve un trésor fabuleux. A quel niveau se trouve-t-il, quel est le code qui permettra d'y avoir accès, comment reconnaître vos rares amis ? et si vous rencontrez le Sphinx, saurez-vous répondre à ses questions pernicieuses ? 120 F TTC.



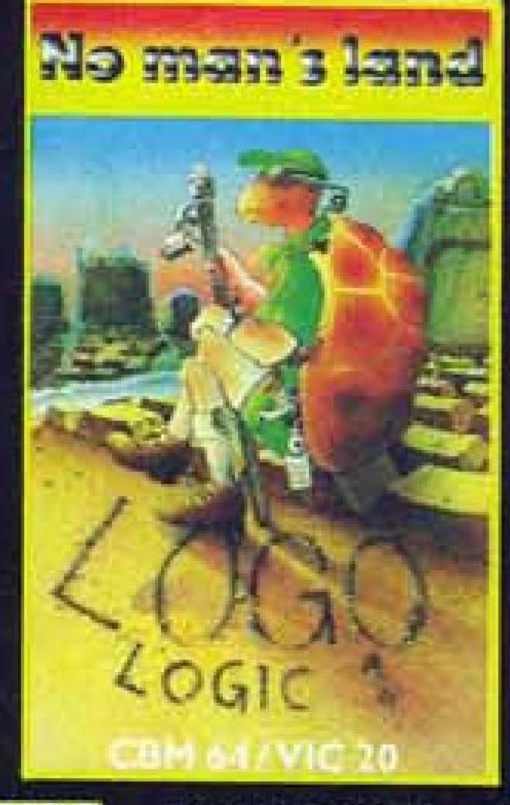
C0537 DAYTONA : ZX 16. VA VA VOUM ! Ils sont partis... Pilotez votre voiture sur la piste sinueuse jusqu'à la ligne d'arrivée et tachez d'obtenir le meilleur score ; votre nombre d'accidents et une vitesse trop basse le feront vite réduire. 8 niveaux de difficultés. 70 F. TTC.



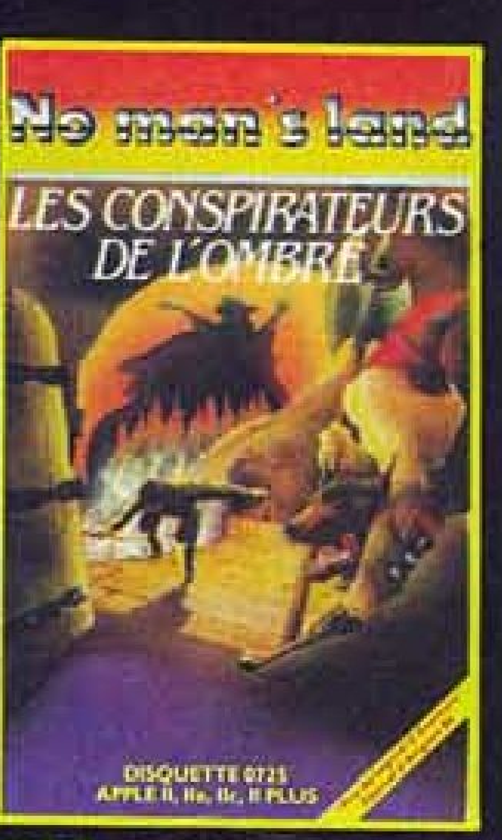
C0512 STYX OR/ATM 48 K. En lutte contre le MAL, vous vous attaquez à l'un des châteaux des enfers, celui qui protège la rivière STYX. 4 tableaux. Les aigles, les malins et les yeux du diable seront vos pires ennemis. Ils lâchent des bombes flottantes. En détruisant le vautour, les mines disparaissent. 120 F. TTC.



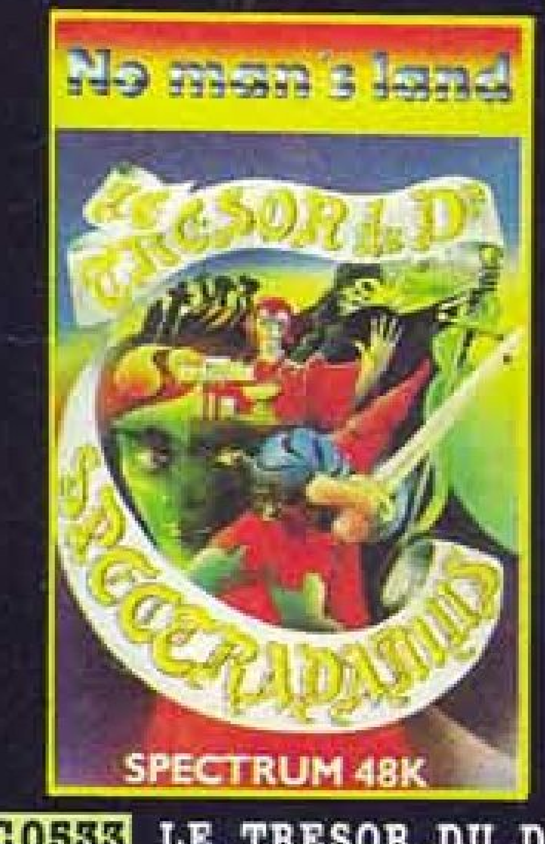
C0528 COMPTE BANCAIRE CBM 64. Grâce à ce logiciel capable de gérer 4 comptes simultanément, vous saurez toujours où aller. De nombreux avantages : calcul de deux soldes, le solde réel et celui de la banque grâce à la mise à jour effectuée d'après vos relevés, représentation graphique des résultats. 140 F. TTC.



C0530 LOGO-LOGIC 1 : CBM 64-VIC 20. Contrôlez les mouvements d'une tortue sur l'écran et apprenez ainsi les bases de la programmation. Idéal pour les jeunes des classes primaires, ce programme en français, très documenté, fera d'eux de brillants informaticiens. 120 F. TTC.

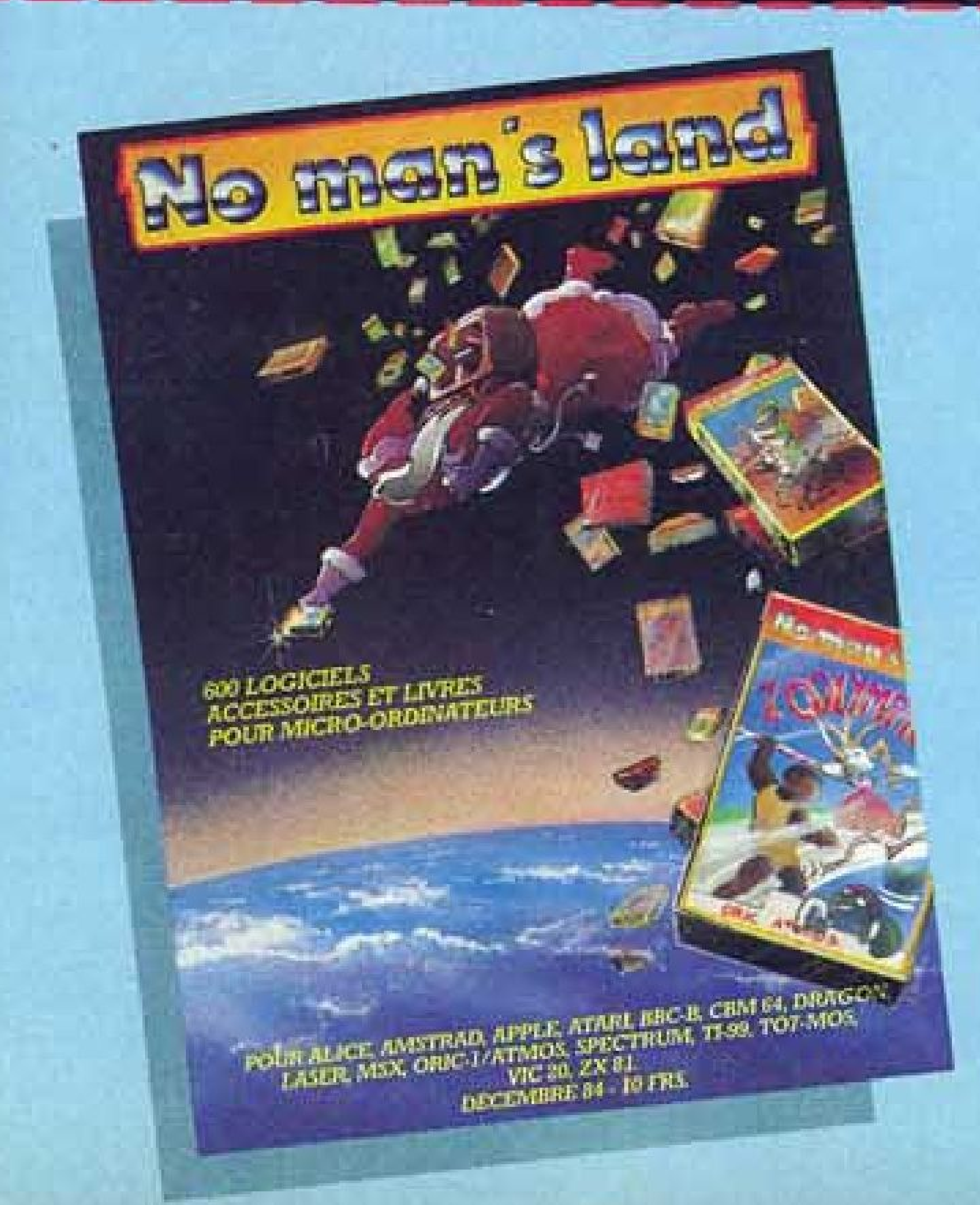


DO725 LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE APPLE II, IIe, IIc et PLUS. Elu meilleur jeu d'aventure au Festival du Logiciel d'Avignon, 29 tableaux en haute-résolution couleur avec des voleurs, des dragons, des fantômes et bien d'autres monstres !! Allons, du courage, et bon séjour dans le sinistre repère des conspirateurs de l'ombre. 249 F. TTC.



C0533 LE TRESOR DU DOCTEUR SPECTRADAMUS : SP 48 K. Superbe jeu d'adresse dans lequel il faut retrouver le fameux trésor du Docteur Spectradamus. 5 tableaux différents. Facile ? Non, pas vraiment. 100 F. TTC.

HARD



DANS PLUS DE 400 POINTS DE VENTE

"RÉSERVÉ AUX REVENDEURS"

INNELEC - NO MAN's LAND, 110 BIS, AV. DU GAL LECLERC 93506 PANTIN CEDEX

☐ Adressez-moi votre catalogue avec votre tarif revendeur.

Société ____________ Activité Principale ____________

Nom ____________ Fonction ____________

Rue ____________

Ville ____________ Code Postal ____________

Téléphone ____________

Je distribue les micros des marques suivantes :

☐ CBM 64 ☐ VIC 20 ☐ ATMOS ☐ SPECTRUM ☐ ZX 81 ☐ TO7-MO5 ☐ APPLE ☐ IBM ☐ ATARI ☐ LASER ☐ AUTRES

0.I 85.T

60 LOGICIELS D'AVENTURE AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	DIFFICULTÉ	ORIGINALITÉ	FACILITÉ DE DIALOGUE	GRAPHISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
ARSENE LAPIN	Infogrames	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	160 F
CATACOMBS	Anirog	K7	C 64	★★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	110 F
CRYPT OF MEDEA	Sir Tech	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	620 F
DALLAS QUEST	Datasoft	Disq.	600/800 XL. Apple II C. 64 - IBM	★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	265 F
DANGER MOUSE...	Creative Sparks	K7	Spectrum 48 K	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	95 F
DARK CRYSTAL	Sierra On Line	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	500 F
DEATH IN THE CARIBBEAN	Micro-Fun	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	640 F
DRAGON'S KEEP	Sierra on Line	Disq.	600/800 XL	★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★ (pour les petits)	480 F
EPIDEMIE	Froggy Software	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	350 F
EUREKA	Domark Euréka	K7	C. 64 Spectrum 48 K	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★ en français	★★★	★★★★★★	250 F
GOLDEN BATON	Digital Fantasia	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64 - Spectrum	★★★★★	★	★★★★	★★★★★	★★★★★	250 F
GRAAL QUEST	Goal Computer	Disq.	Dragon 32	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	500 F
HARERAISER 1 & 2	Haresoft	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64	★★★★★★	★★★★★	—	★★	★★★	120 F
HEROES OF KARN	Interceptor	K7	C. 64	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	175 F
LA CITADELLE	Loriciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	★	★★★★	—	★★★★	120 F
L'AIGLE D'OR	Loriciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K MO 5	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	180 F
LA MAISON DE LA MORT	Micro Programme 5	K7	Oric I	★★★	★★★	★★★	—	★★★	120 F
LA MONTAGNE MAGIQUE	Les Aventures	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★	★★	★	★★★★	140 F
LA TOMBE DU PHARAON	Les Aventures	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★	★★	★	★★★★	140 F
LA TOUR FANTASTIQUE	No Man's Land	K7	Oric I	★★★★	★★	★★★★	★★	★★	120 F
LE MANOIR DU DR GENIUS	Loriciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K Spectrum	★★★	★★	★★★★	★★	★★	140 F
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	Loriciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	180 F
L'ENLEVEMENT	C.I.L.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	450 F
LE RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR	Ere	K7	Oric I	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	95 F
LES AVENTURES DE LILLA ET JACKY	Micropuce	K7	Oric I	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	120 F
LE SPECTRE D'ANUBIS	Micro Programme 5	K7	Oric I	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	140 F
LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE	No Man's Land	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	249 F
LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	No Man's Land	K7	Oric I	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	n.c.
LE TRESOR DU PIRATE	Free Game Blot	K7	Oric I	★★★	★★	★★★★	★★★	★★	105 F
LE VAMPIRE FOU	Ciel bleu	Disq.	Apple II	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	350 F

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	DIFFICULTÉ	ORIGINALITÉ	FACILITÉ DE DIALOGUE	GRAPHISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
L'ILE MAUDITE	Loriciels	K7	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	
LORD OF THE BALROGS	Supersoft	K7	C. 64	★★★	★	★	★	★	110 F
MASQUERADE	Phoenix Soft.	Disq.	Apple II	★★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	550 F
MISSION IMPOSSIBLE	No Man's Land	K7	Oric 1	★★★	★★	★★★	★★★	★★	120 F
MURDER ON THE ZINDERNEUF	Electronics Arts	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	750 F
PARANOIAK	Froggy Soft.	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	350 F
PIERRE MAGIQUE	Micro-Application	K7	C.64	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	145 F
PROFESSION DETECTIVE	Spinnaker Soft. Editiel	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	450 F
QUESTRON	S.S.I.	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	785 F
SERIE NOIRE	Micro Application	K7	C. 64	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	120 F
SHERLOCK	Melbourne House	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	—	★★★★★	175 F
SORCELLERIE 1 & 2	Editiel	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★★	(1) : 700 F (2) : 500 F
SUR LES TRACES DU DEIRDRON	Spinnaker Soft. Editiel	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	500 F
TERMINUS...	Ere Informatique	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	120 F
THE HOBBIT	Melbourne House	K7	Spectrum 48 K C. 64 Oric-Atmos 48 K	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	249 F
THE HULK	Adventure Internat.	K7	600/800 XL - C.64 Spectrum	★★★★★★	★★★★★	★★	—	★★★★★	140 F
THE LION'S SHARE	Davka Corp.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	575 F
THE LORDS OF MIDNIGHT	Beyond	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	150 F
THE MASK OF THE SUN	Ultrasoft	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	450 F
THE PHILISTINE PLOY	Davka Corp.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	295 F
THE SAGA OF ERIK...	Level 9	K7	C. 64	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	170 F
THE SANDS OF EGYPT	Datasoft	Disq.	Apple II Atari 800	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	495 F
THE STANDING STONES	Electronic Arts	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	750 F
TROLL'S TALE	Sierra on Line	Disq.	600/800 XL	★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★ (pour les petits)	480 F
TWIN KINGDOM VALLEY	Bug Byte	K7	C. 64 - Spectrum	★★★	★	★★★★★	★★★★	★★★★★	140 F
TYRANN	Norsoft	K7	Oric I	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	185 F
ULTIMA III	Lord British	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	735 F
VOODOO CASTLE	Adventure Internat.	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	495 F
WAIDOR	IMS Software	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64	★★★★★	★	★★★★	★★★★	★★★★★	140 F
ZIMSALABIM	Melbourne House	K7	C. 64	★★★★★★	★★★	★★	★★★★★★	★★★★★	130 F

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

1 **DOSSIER :** Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC :** Pac Man **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS :** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House **(ATARI 2600),** Singeries, Billard américain **(PHILIPS VIDEOPAC).** Boxe, Ski **(MATTEL INTELLIVISION).** Faucons, Sneakers **(APPLE IIe).** Le désert des tartares, La caverne des lutins **(VICTOR LAMBDA 1).** Missile command **(ATARI 600 XL).**

2 **DOSSIER :** Match à cinq : les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC :** Horse Racing **(MATTEL INTELLIVISION). BANC D'ESSAI :** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS :** Yars Revenge, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom **(ATARI 2600).** Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog **(MATTEL INTELLIVISION).** Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Végas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent **(VIDEOPAC PHILIPS).** Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City **(TI 99 4/A).** Evasion, Vautour de l'espace **(PRESTIGE).** Eastern Front **(ATARI 600 XL).** Choplifter **(APPLE IIe).**

3 **DOSSIER :** Passeport pour l'aventure. **LUDIC :** Stampede **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS :** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Hanted House, Riddle of the sphynx, Sword Quest, Spiderman, James Bond 007, Superman **(ATARI 2600).** Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II **(MATTEL INTELLIVISION).** Quatre en ligne, Sammai, Combattant de la liberté, La quête des anneaux **(VIDEOPAC PHILIPS).** Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy **(APPLE IIe).** Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars **(ATARI 600 XL).** Jupiter Lander, Radar rat race **(VIC 20).** Caverne des lutins **(VICTOR).**

4 **DOSSIER :** Onze ordinateurs à moins de 5 000 F. **LUDIC :** Pitfall **(ATARI),** Utopia **(MATTEL). CARTE POSTALE :** Escale à Las Vegas. **LOGICIELS TESTÉS :** Volley Ball, Cosmic Arc, Star Voyager, Demon Attack, Jawbreaker, Marauder, Threshold, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, Les aventuriers de l'arche perdue, La valise piégée **(ATARI).** Mille bornes **(TANDY TRS 80).** Foot Ball **(TI 99 4/A).** Road Race **(VIC 20).**

5 **DOSSIER :** Les combats spatiaux. **LUDIC :** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI :** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE :** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE :** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS :** Mrs pac man, sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Demon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack **(ATARI 2600).** Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Demon Attack, Space Battle, Space Spartans **(MATTEL).** Shamus, Star Raiders **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** TI Invaders **(TI 99 4/A).** Olympics **(VIDEO SYSTEM).** Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté **(VIDEOPAC).** Mine Storm, space Wars, Star Hawk, Scramble **(VECTREX).** Trader **(ZX 81).** Jeux de balle, Invaders **(INTERTON).** Grand Slam Tennis **(ADVISION).** Tennis **(CREATIVISION).**

6 **DOSSIER :** 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI :** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL :** Les pirates du XXe siècle. **LOGICIELS TESTÉS :** Action Force, Sky Skipper, world end, Gorf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 **(ATARI 2600).** Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast **(MATTEL INTELLIVISION).** Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde **(VIDEOPAC).** Parsek **(TI 99 4/A).** Trap, Tridi 444 **(TO 7).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Quizmaster **(VIC 20).** Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture **(COLECOVISION).** Miner 2049, Les cavernes de Mars, Qix **(ATARI 600 XL).**

7 **DOSSIER :** Les simulateurs de vol. **LUDIC :** Advanced dungeons and dragons **(MATTEL). BANC D'ESSAI :** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE :** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS :** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram It, Qink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian **(ATARI 2600).** Happy Trails, Burger Time **(MATTEL).** Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo **(COLECOVISION).** Jumbo jet pilot **(Atari 600 XL).** La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fou, Terra Hawks **(VIDEOPAC),** Soldier **(DAI).** IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simultor, A 2 FS1 Flight Simulator **(APPLE 48 K).** T 80 FS 1 Flight simulator **(TRS 80).** 747 Simulator **(DRAGON 32).** Vol, Pilot **(ZX 81).**

8 **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision , Videopac C 52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER :** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple IIe, Oric 1, Laser 200, Hector HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4 A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES : LES MINIS QUI MARCHENT. 300 LOGICIELS AU TILTOSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis, Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman **(ATARI 2600).** Dracula, Advanced Dungeons ands Dragons, Atlantis **(MATTEL).** Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, Q* Bert, Donkey Kong **(COLECOVISION).** Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** Parsec **(TI 99 4/A).** Road Race, Alien, Avenger, Arcadia **(VIC 20).** Terra Hawks, La quête des anneaux **(VIDEOPAC).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Duel **(DAI).** Choplifter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider **(APPLE IIe).** Sonar, Temple of Apshai, Invasion Orion **(TRS 80).** Doddle Bug, Shuttle **(DRAGON 32).** Intercepteur, Xenon 2, Dark Cristal, Dictateur **(ZX 81).** Congo Bongo **(Yeno SC 3000).** Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 **(COMMODORE 64).** Le mystère de Kikekankoi **(ORIC 1).** Gobbledegook **(JUPITER ACE).** Felix in the FACTORY **(BBC).** Corn Cropper, Intercepteur Cobalt, Ah Diddum **(SPECTRUM 48 K).** Hangman **(LASER 200).** La grenouille, Asteroide **(HECTOR 2).**

9 **DOSSIER :** Les courses automobiles. **LUDIC :** Intercepteur Cobalt **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Asterix, Popeye, Tuttenkham, Decathlon, Artillery Duel, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position **(ATARI 2600).** Beamrider, Auto Racing **(INTELLIVISION).** Looping, Space Fury, Turbo **(COLECOVISION).** Pole Position **(ATARI 600 XL).** Car Wars, Ambulance, Driving Demon **(TI 99 4/A).** Road Race **(VIC 20).** Chez Maxime, Course de voiture **(VIDEOPAC).** Web Wars, Fortress of Narzod, Hyper Chase **(VECTREX).** A.E. **(APPLE IIe).** Croqueur, Race Fun, Stock Car **(ZX 81).** Le ballon d'or, 3d Glooper, Slap Dab **(COMMODORE 64).** Cubert, Driver **(ORIC 1).** Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs **(SPECTRUM).** Planet Patrol **(LASER 200).** Le clochard, Route 16 **(ADVISION).**

10 **DOSSIER :** Les wargames. **LUDIC :** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI :** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE :** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS :** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Big Bird, Frosbite Bailey's, H.E.R.O., Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood **(ATARI 2600).** Safecracker, Ice Trek **(INTELLIVISION).** Space Panic, Pepper II, Rocky **(COLECOVISION).** Le mur de Berlin **(VIC 20).** Frogger, Q* Bert **(VIDEOPAC).** Flipper Pinball, Spike **(VECTREX).** Zaxxon **(APPLE).** Mineur **(ZX 81).** Monaco GP **(YENO SC 3000).** Dicky's Diamond, Skramble **(COMMODORE 64).** Vol Oric **(ORIC 1).** Invincible Island, Manic Miner, Kong **(SPECTRUM).** Tennis **(LASER 200).** Le Dragon du donjon **(HECTOR).** Protector **(LYNX).**

11 **DOSSIER :** Les robots attaquent. **LUDIC :** Manager **(SPECTRUM 48 K). BANC D'ESSAI :** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS :** Jet Pac, Atic Atac, Ant Attack, M. Wimpy, Pssst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchimist **(SPECTRUM).** Bloc Head, el Bandito, Skramble **(DRAGON 32).** Bounzy, Siren City, Stix **(COMMODORE 64).** Spannerman, Space Trek, The Worms **(LYNX 81).** Choplifter, Meter Mania **(VIC 20).** High Resolution **(ZX 81).** Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Night Flight, Zorgon's Revenge **(ORIC 1).** Pharaon's Curse **(ATARI 600 XL).** Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast **(COLECOVISION).** Cosmic Rescue **(LASER 20).** Police Artist **(APPLE IIe).** Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda **(ATARI 2600).** Donjons et dragons **(AQUARIUS).** Mes premiers mots croisés **(TO 7).** Chat et souris **(VIDEOPAC).**

12 **DOSSIER :** Les secrets du dessin électronique. **LUDIC :** L'aigle d'or **(ORIC). BANC D'ESSAI :** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexpert, Laser Zone, Jeep, Kong **(COMMODORE 64).** Connexion**(TO 7).** Laser Gates, Mario Bros **(ATARI 2600).** Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger **(ATARI 600 XL).** Piège **(HECTOR).** Stonkers, Panique, Spectra Smash, Jogger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive **(SPECTRUM).** Safari Hunting, Exerion, Borderline **(YENO SC 3000).** Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War **(COLECOVISION).** Tortues **(VIDEOPAC).** Pedro, Leggit, Cuthbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force **(DRAGON 32).** Quackers, Andes Attack, Laser Zone **(VIC 20).** Mushroom Mania, Centripede, Morpion, Jackpot 1, Dextérité, Lochness Monsters **(ORIC 1).** Subspace Striker, Zor, Dallas **(ZX 81).** Bezoff, Snake Byte, Canyon Climber **(APPLE IIe).** Treasure Island, Muncher **(LYNX).** C.L.I.O. **(DAI).** Koala Pad **(APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64).** Colour Graphic **(BBC).** Pictor, Caractor **(TO 7).** Art Master, Animaction **(VECTREX).**

13 **DOSSIER :** Les jeux de sport. **LUDIC :** Fort Apocalypse **(COMMODORE 64** et **ATARI 600 XL). BANC D'ESSAI :** Adam. **RÔLES :** Invincible Island **(SPECTRUM 48 K). LOGICIELS TESTÉS :** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape **(ATARI 2600).** Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pengo, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball **(ATARI 600 XL).** 3D Seiddab Attack, 3 Space Wars, Cuthbert Goes Digging, Glaxxon **(DRAGON 32).** Birth & the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale **(SPECTRUM).** Harrier Attack, Rat Splat, Gaspak, Villes de France, Pengoric **(ORIC ATMOS).** Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress **(VIC 20).** Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Telenguard, Foot Ball, Kick Off, Le ballon d'or **(COMMODORE 64).** Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulga **(ZX 81).** Miner 2049, Laser chase, Circus **(LASER 200).** Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine **(APPLE IIe).** Tron ((**AQUARIUS).** Basket Ball, Jeux de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball **(VIDEOPAC).** Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis **(INTELLIVISION).** Champion Golf, Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Goofy Golf, Volley Ball **(HECTOR II).** Olympic Decathlon **(TRS 80).** Rocky **(COLECOVISION).**

14 **DOSSIER :** 55 jeux éducatifs au tiltoscope. **RÔLES :** La citadelle **(ORIC-ATMOS). BANC D'ESSAI :** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doomsday Castle, Penetrator **(SPECTRUM).** Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlibird Run **(DRAGON 32).** Falcon Patrol, Tranz Am, Rootin Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burg...ime, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallie, Zodiac **(COMMODORE 64).** Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor **(ATARI 600 XL).** Chess, Awari **(LASER 200).** Atom Smasher **(ELECTRON ACORN).** Evolution **(APPLE IIe).** BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids **(COLECOVISION).** Dévoreur, Sectionneur, Namtir Raider, Voleur **(ZX 81).** Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors **(ORIC 1).** Night Stalker, Solar Storm, Galaxian **(ATARI 2600).**

15 **DOSSIER :** Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE :** Valhalla **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** EXL 100. **CARTE POSTALE :** Chicago 1984 : Le Consumer Electronic Show. **LOGICIELS TESTÉS :** Editeur musical, Memoric, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone **(ORIC ATMOS).** 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans **(DRAGON 32).** Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy **(COLECOVISION).** Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cuburt, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synthy 64, Ultisynth 64, Chinese Juggler **(COMMODORE 64).** Lunar Lander 2, Autoroute **(TI 99 4/A).** Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie L **(APPLE IIe).** Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Ballet, Pinball Wizzard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS'4 **(SPECTRUM).** Bidul, Chasseur Omega, Clef des chants, Melodia, Polyphonia, Synthetia, Pilot **(TO 7).** Mangia **(ATARI 2600).** Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee **(ATARI 600 XL).** Xeres, Les dés d'or **(LASER 200).** Othe Vic **(VIC 20).** Morceaux divers, Music Tutor **(DAI).** Création musicale **(LYNX).**

16 **DOSSIER :** Tous les joysticks. **LUDIC :** Flight Simulator 2 **(APPLE II** et **COMMODORE 64). RÔLE :** Waydor **(ORIC ATMOS). BANC D'ESSAI :** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS :** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, NIght Gunner, Psytron, Titanic, Cavern Fighter, PI Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Interceptor, Knight Driver **(SPECTRUM).** Gold Mine, Mission Alphatron, Nemo **(MTX 512).** Drol, Minit Man **(APPLE II).** Samy Light, Foot, Bump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Slipper, Decathlon, Pitfall **(COLECOVISION).** 3D Formule 1, Crocky **(ZX 81).** Bumblebee, Tri Jeu, Way Out **(APPLE II).** 4e Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apshai **(COMMODORE 64).** Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change **(ATARI 600 XL).** Felix and the factory **(ELECTRON ACORN).** Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, QSTYX, Coloric, Cock'in **(ORIC 1).** Evasion Record **(LASER 200).**

17 **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS :** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 800 XL, Alphatronic PC, Apple iie et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, DAI, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hector HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica YC 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :** Constellation, Conchess, Concord, Elite A/S, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 500 LOGICIELS DE JEU AU TILTOSCOPE. TILT D'OR : LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires **(ATARI 600 XL),** Gyruss **(ATARI 2600),** Wing War, Rocky **(COLECOVISION),** Summer Games, Gyruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games **(COMMODORE 64),** Mots en fleurs **(TO 7),** L'Aigle d'or **(ORIC/ATMOS),** Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 **(APPLE IIe),** Scuba Dive, Match Point **(SPECTRUM 48 K).**